カラーいっぱいのアルバムとディスケットが合体した
驚異のディスク文庫シリーズ
12月6日
発売決定!!
第4弾
あの3人ムスメが帰ってくる!!
アソコン・オリジナル・ソフト
〈ディスク文庫・4〉
プロジェクトA子 2
©創映新社／ポニー
PC-88SR~VA3対応5インチ2D・2枚組
定価2800円
●アニメそのままのグラフィックが評判のシリーズ第2弾は、A子vsB子がカジノで勝負！ 果たしてC子のゴキゲンをとれるのは、どっちか!? ブラックジャックにスロットマシン。酒乱のキャプテン、亜弓先生の乱入もあって、レジャーセンター宇宙船の夜は熱い!!
★ディスク文庫は、アルバム（A5判カラー60ページ＋おまけプログラムリスト、袋とじヒントブック）と、特製カラーフロッピー、特製ディスクレーベル・シールの豪華セット！
★この「プロジェクトA子2」は、全国の本屋さんで、12月6日発売です。もし店頭にない場合も、書店注文で取りよせてもらえます。
★詳しくは、アソコン編集部（下記住所）までパンフレットをご請求くださいね！
2800円で2巻好評発売中！

アソコン

すうぱあスペシャル●3

過激で元気！

同人ソフト大集合

《愛読者アンケートハガキ》

♥今回のすうぱあスペシャル●３で「この特集が一番おもしろかった」とか、「ここはこうすればもっと良くなったのに」なんて思った所があれば、そのページと理由を書いてください。

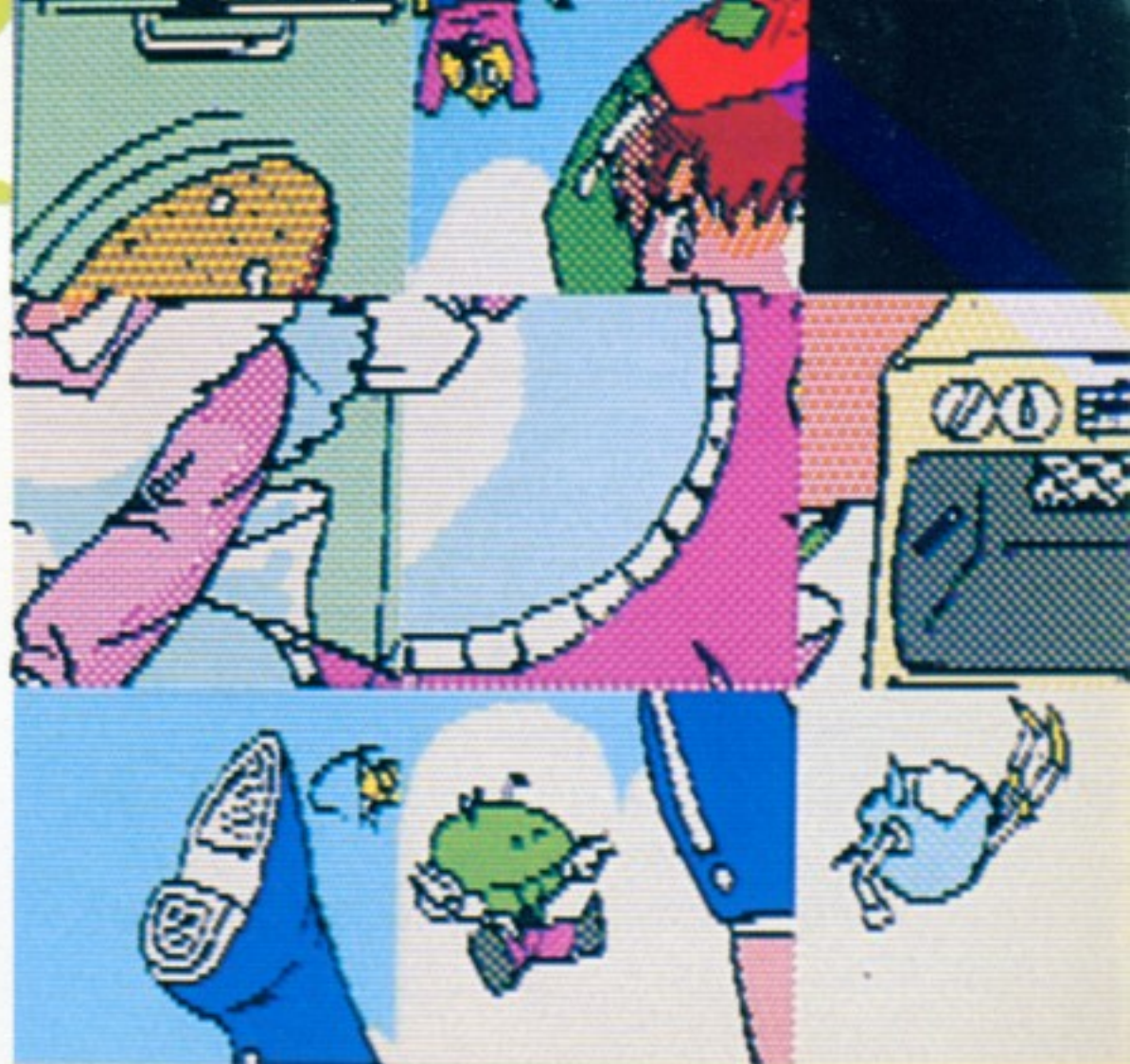
♥次回このすうぱあシリーズで、やってほしいことがあったら自由に書いてください。

♥同人ソフトプレゼントの答えを書いてください。

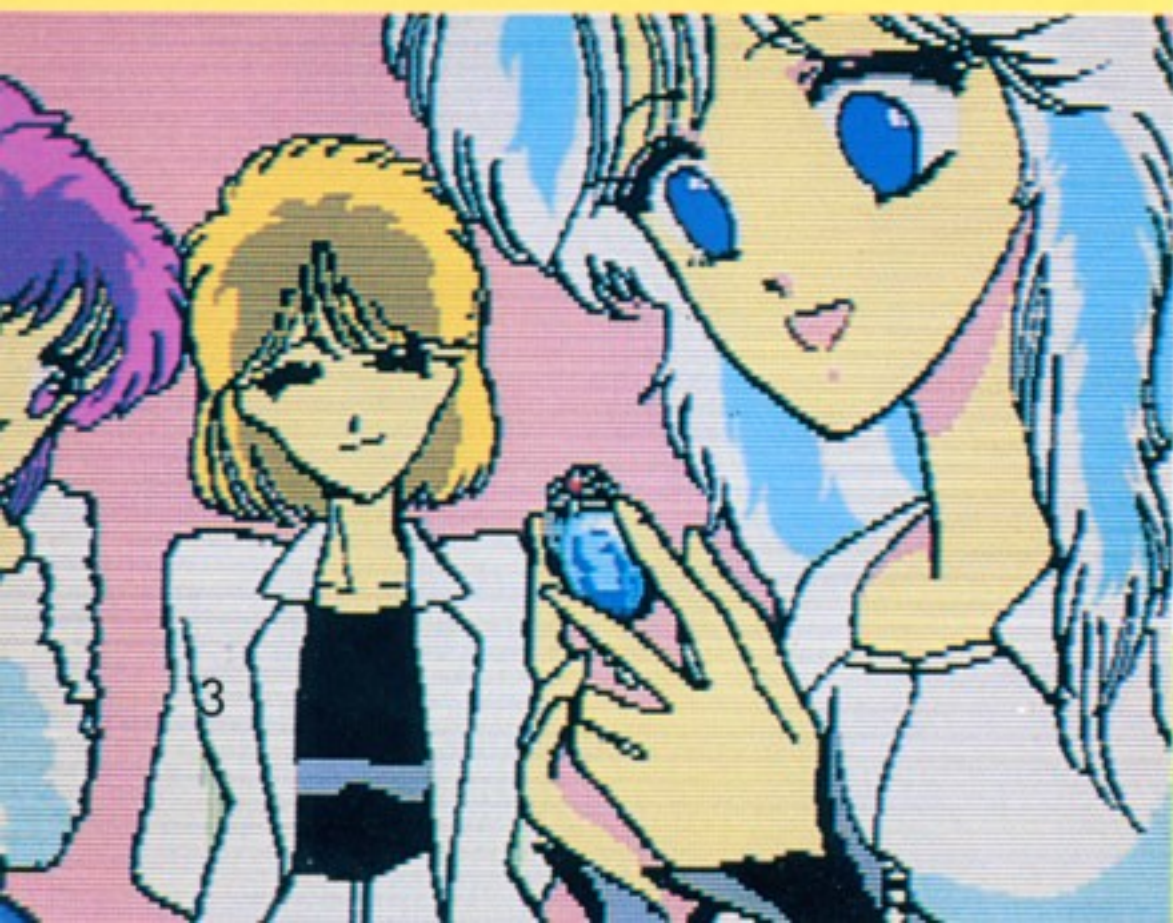
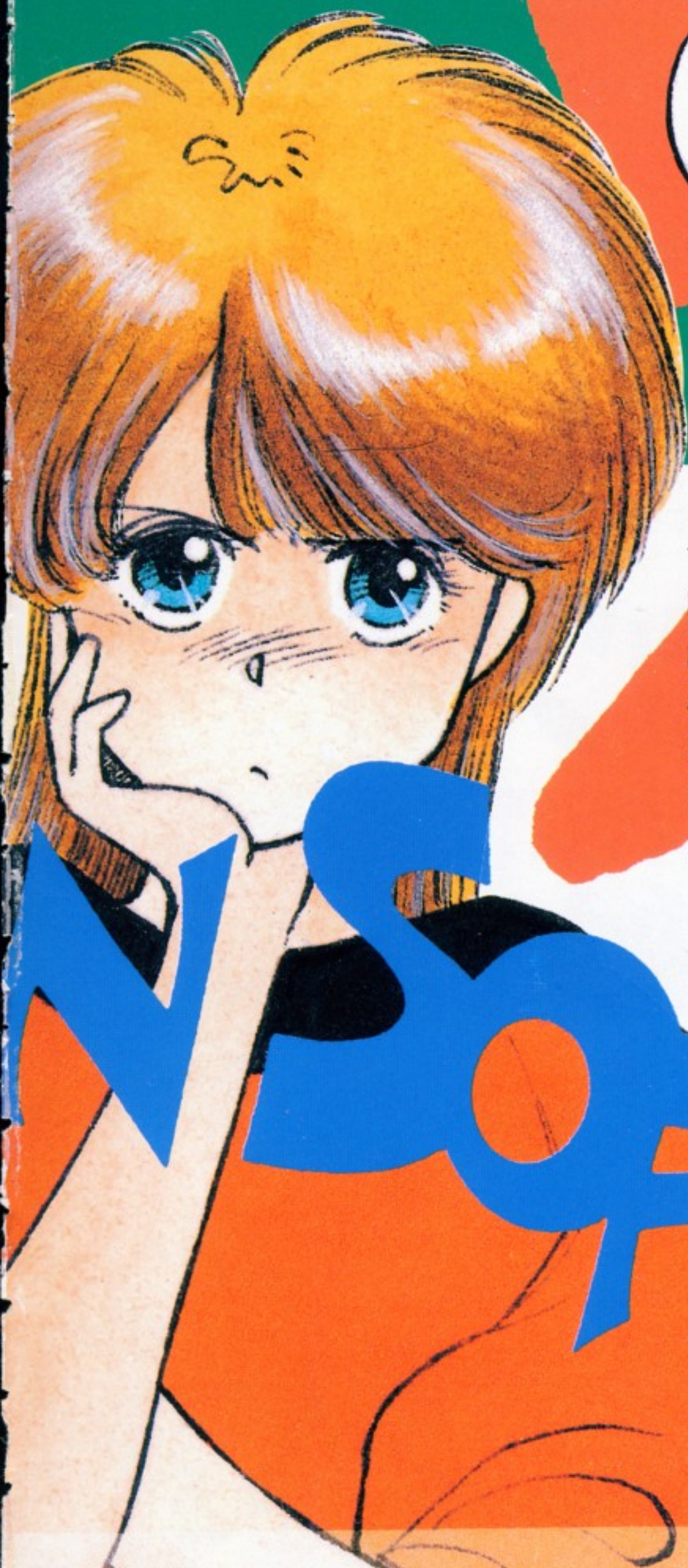
★読者プレゼントの内容と応募方法は、78〜79ページをごらんください。

過激で元気!

同人ソフト大集合

とびっきりの手づくりパソコンゲームをご賞味ください

DOUJIN SOFT 1988 Autumn CONTENTS

同人ソフト大集合

※掲載ゲームの対応機種（シリーズ名）については、74・75ページの脚注を参照してください。

SECTION 1 素晴らしき同人誌の世界

同人誌……。

世間さまにはオタクだマニアだと忌み嫌われながらも、根強くその人気を保ち続けているアイテム。しかし、いったんその甘味な禁断の果実を手にしてしまった者は、すでに常人と同じ道は歩めない。なぜなら、そこには商業誌では得られない「手づくりの良さ」と「緊張感」があるからだ。

言うまでもなく、同人誌というものはすべて「手づくり」である。ということは、その制作費用はサークルのメンバーの負担となり、必然的に、売れないともとが取れないという「緊張感」を生み出すわけだ（ここで、〝同人誌は売るためのものではなく、あくまで他人に見てもらうためのものだ〟という意見が、正統派のかたたちから出てくると思うが、ここでは、〝売れなければ見てもらえない〟ということを言いたいのだと、理解していただきたい）。

この「手づくりの良さ」と「緊張感」の生み出す楽園にも似た奇妙な同人誌の世界は、とどまることを知らぬかのように膨らみ続けてきた。そのジャンルも多岐にわたり、「創作」「パロディー」は言うに及ばず、「美少女」「特撮」「アニメFC」「芸能」など、それこそ星の数ほどサークルが存在する。特に、近年の「美少女」「アニメFC（主にキャプテン翼、聖闘士星矢）などの勢力はすさまじく、同人誌即売会（コミックマーケット、コミストなど）の参加サークルの大半を占めるほどである。しかし、ここ数年繁栄を極めたそれらのサークルの地位を脅かす、まったく新しいジャンルが登場した。

SECTION 2 ついに登場！第二のメディア

「同人ソフト」。

このジャンルは、各勢力が微妙なバランスを保ち、とりあえずの平和を維持してきた同人誌世界にとって、十二分に脅威となりうるものである。その理由の一つとして、「同人ソフト」はゲームという形態をとっていることが多いということがあげられる（もちろん、グラフィック集などもちゃんとある）。すなわち、購入者も参加できるメリットがあるわけだ。ゲームができて、しかもHな絵まで堪能できる。マニアにとって、これほどオイシイものはない。そう、第二の理由は、〝美少女〟のグラフィックがその大多数を占めていることである。「同人ソフト」は間違いなく、現在、同人誌世界の頂点に位置すると言っても過言ではない〝美少女系〟の正当な流れをくんだジャンルだ。

ホワッツ？ 同人ソフト

いまや、がぜん注目を集めている同人ソフト。ゲームストーリーのおもしろさ、グラフィックの質（とくに美少女キャラの出来には感激してしまう）には、パソコンマニアも思わずうなってしまうほど。しかし、その詳細について知っている人は、まだそれほど多くない、というのが現状だ。そこで、同人ソフトについての基礎的知識を、ここでわかりやすくレクチャーしよう。

さらに、「同人ソフト」には、もう一つの強力なメリットが存在する。それは、〝値段〟である。

一般の市販ゲームソフトが、約六千円から一万円もするのに対して、同人ソフトはその十分の一位の値段で売られている。なかには、100円なんていうものまである。これは、フロッピーディスク一枚の値段が、10円単位になってきたためにできる離れ技であるが、ユーザーにとってはとても喜ばしいことだ。身を切るような思いで買った何千円もするソフトが、カスソフトだったという経験は、だれにでも一度はあるだろう。それは、筆舌しがたい悲しみだ。手塩にかけて育てたキャラクターが、〝ザラキ〟一発で全滅してしまったとき、せっかく四つためたオプションを、〝オプションハンター〟に取られてしまったとき、それらの悔しさとは比べものにならない心とサイフの痛みがある。

対する「同人ソフト」は、値段が安いだけでなく、内容も(制作者の思い入れが激しいためか)楽しめるものが多い。これらのメリットを引っさげて、今や「同人ソフト」は同人誌世界を陵駕しつつある。

SECTION 3 ホワッツ？同人ソフト

その「同人ソフト」はいったいどのようにして作られるのか。詳しいことは本誌のなかで語られているので省かせていただくが、一本のソフトが完成するまでにはおびただしいまでの血と、汗と、涙が流されていることは言うまでもない。

制作を開始するにあたり、どこの世界でも同じであるが、まず企画会議が開かれる。このときは、メンバーが集まって、ワイワイガヤガヤ楽しいひとときだ。興味のある人は一度のぞいてみるといい。同人サークルの魅力は、ここにあるといってもあながち間違いではない。企画会議が終わると、各スタッフの地獄の日々が始まる。シナリオを作り、それをコンテに起こして、グラフィックを入力しプログラムを組む。だいたい完成予定日寸前にやっと本腰を入れることが多いため、必然的に〝徹夜〟は免れない。往々にしてイラストレーターや、プログラマーは締め切りギリギリまで行動を起こさないものなのだ。

こうして完成したソフトは、一枚ずつていねいにコピーされ即売会、または通信販売を通してユーザーの手に渡る。スタッフの苦労の連続で作ったソフトなのだから、ユーザーもじっくりと楽しもう。市販ソフトでは絶対にできない、不思議な世界を見せてくれるはずだ。最後に、くれぐれもコピーなどしないように……。

ソフト
SOFT
美少女アルバム

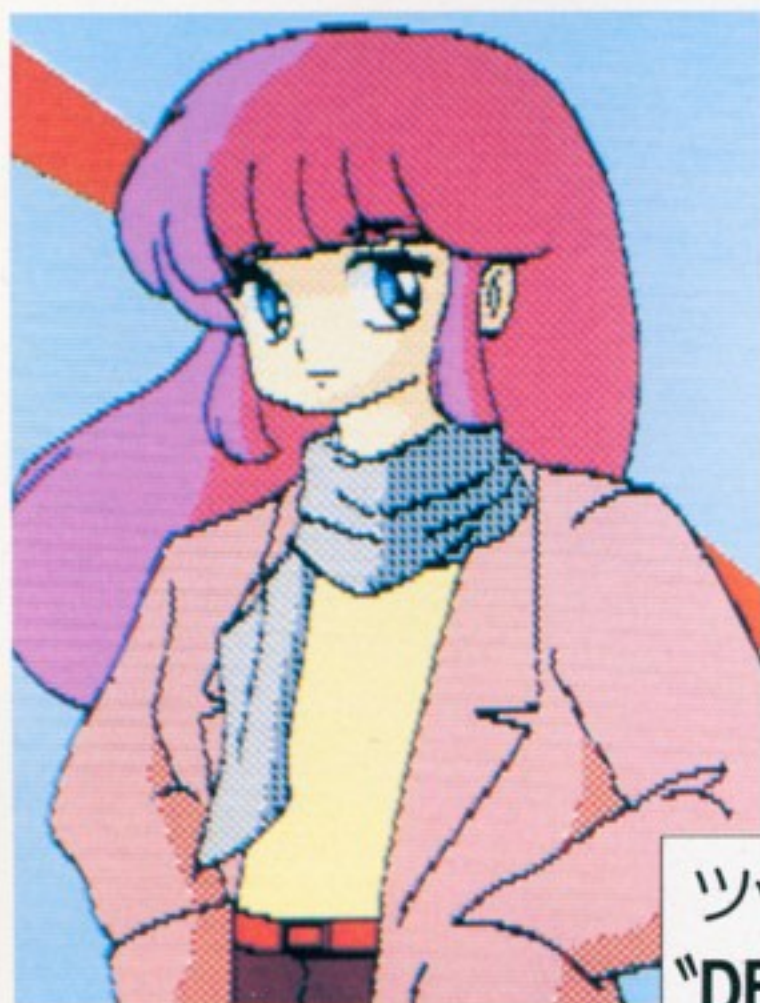
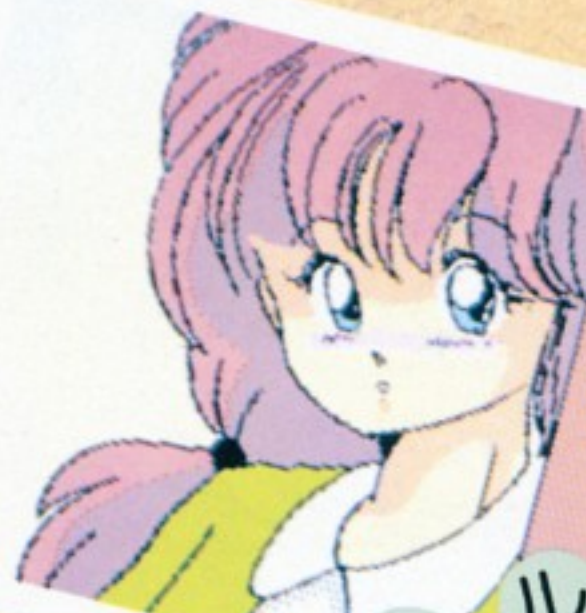
これぞまさしく美少女グルメ。同人ソフトは、キミに夢と希望を与えてくれるワンダーランド。まずはどの娘とプレイしてみる？　きっとお気に入りの女の子がみつかるはずだよ。でも、いくらいいからって画面に近づきすぎないで／　みんなお嬢さまだから30㎝以上の進入は禁止なんだって（うそウソ…）。

謎の美少女
〝時の鍵〟
by HYPA SOFT

山の手お嬢さま
〝せしーる〟
by RANMA PROJECT

香奈美チャン
〝愛乃にゅうろおだあずVol.4〟
by エレインソフト

危ないまなざし

303号室のキャンキャンガール
〝AUTUMN PARK〟
by SOFT FORUM

ぶっ飛びSFギャル
〝ぼくは漫研〟
by パースソフト

同人ソフトの魅力の一つは、なんてったって H(エッチ)シーンの過激さ！ そこで、とっておきのをみんなにちょっとだけ見せちゃおう。あんまりスゴイからって、キミキミよだれをふかないとキーボードが…、あ〜ぁびしょびしょ。

ひとりじょうず編

あぁぁ…

快楽のひとり舞台

やっぱり
自分でするのが…

もっとイジメて!!

そ

そんなの
入んない〜

感じてきちゃった〜

み、

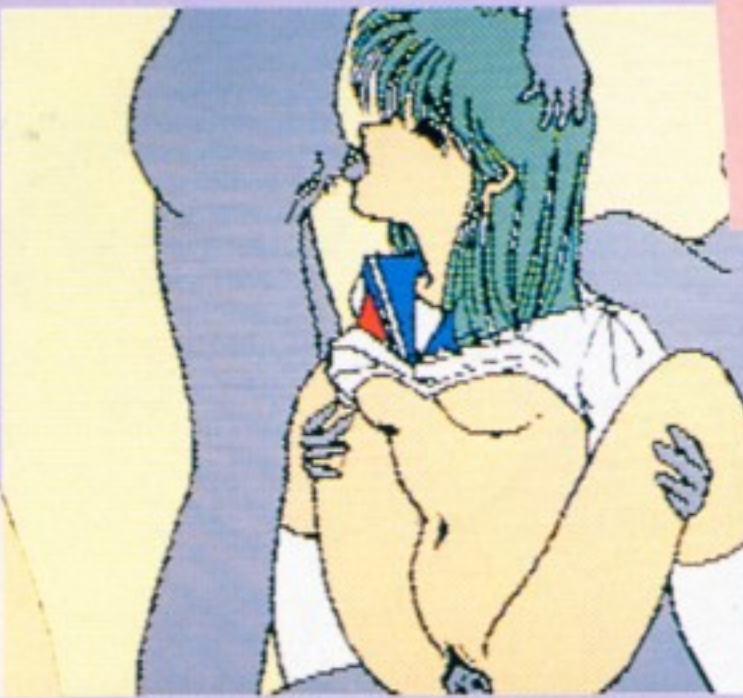
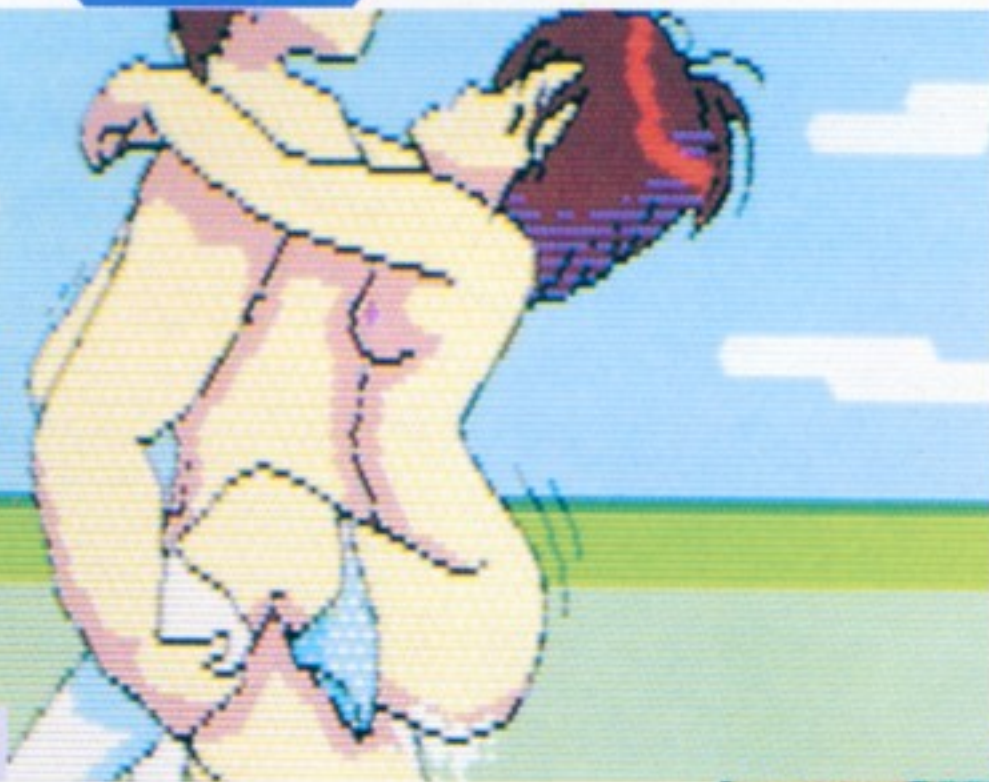
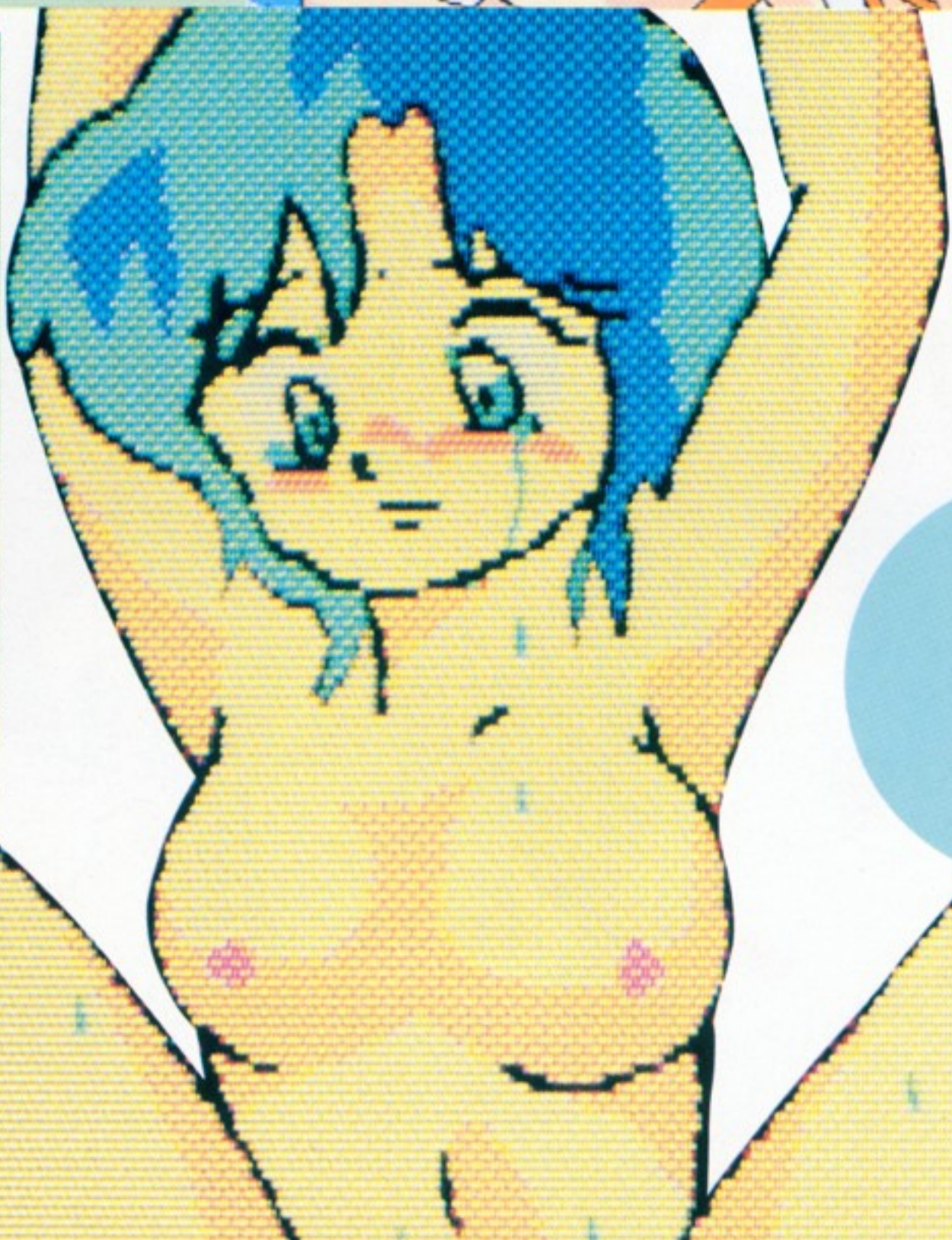
見ちゃイヤ

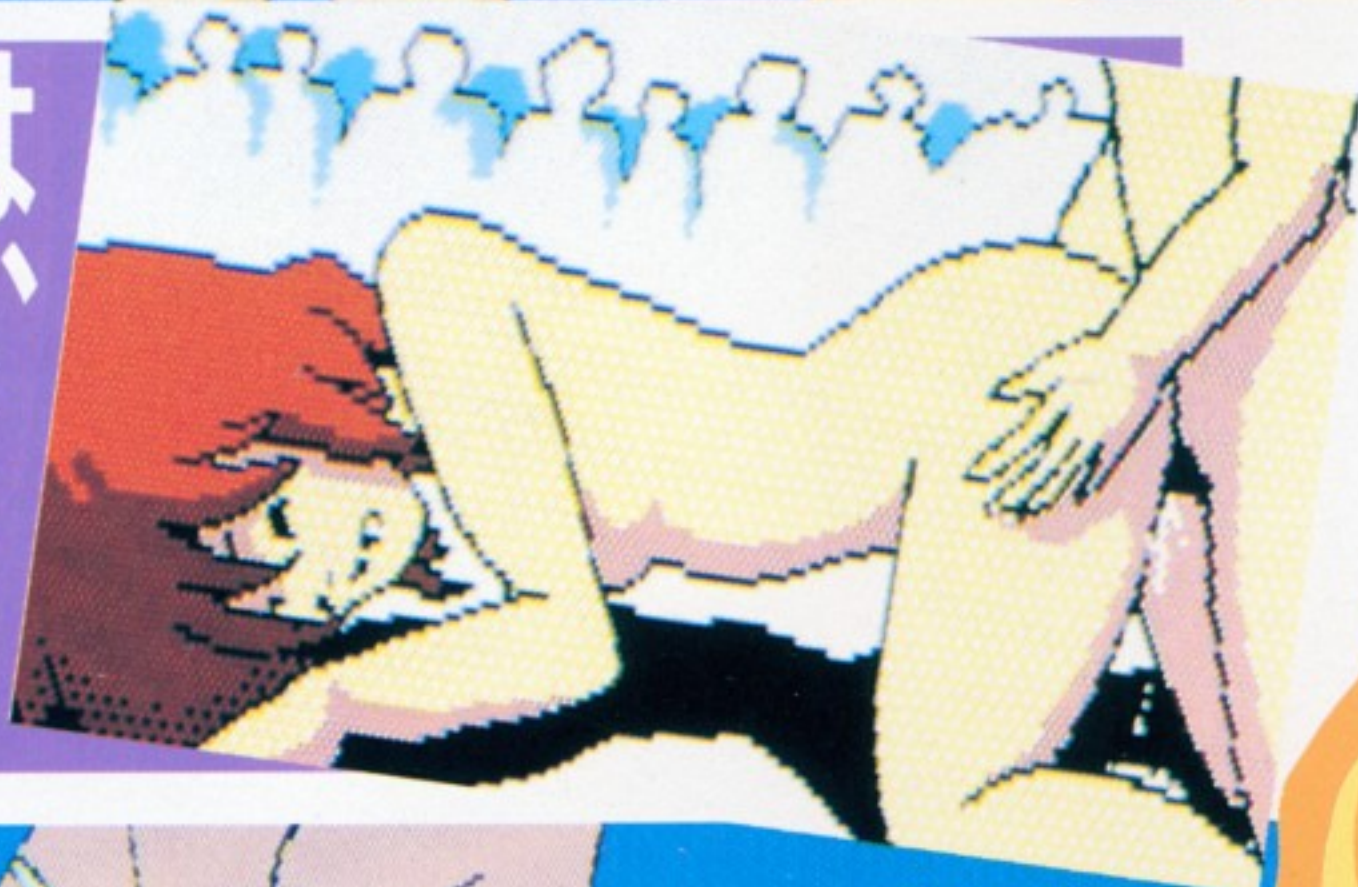
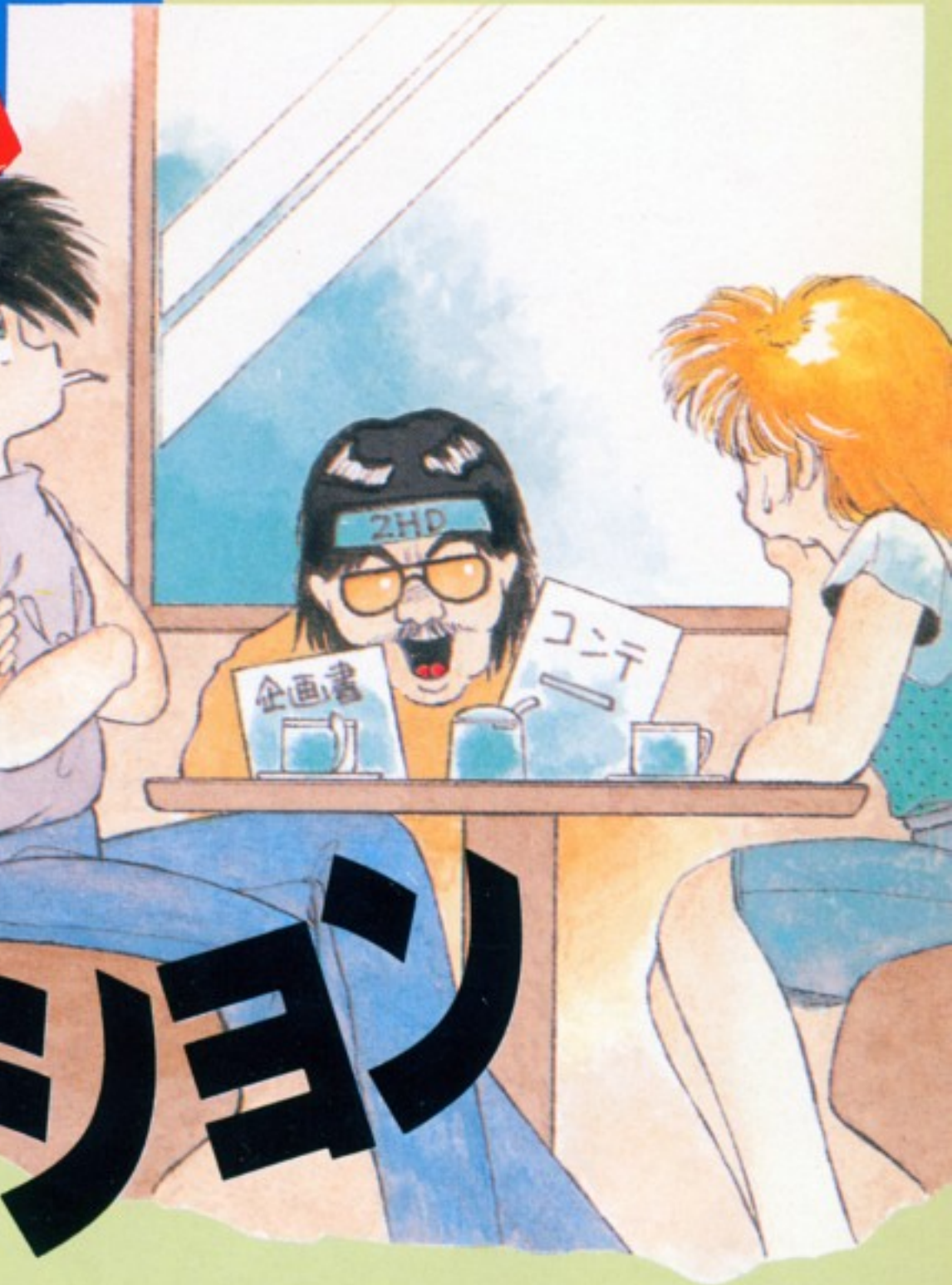
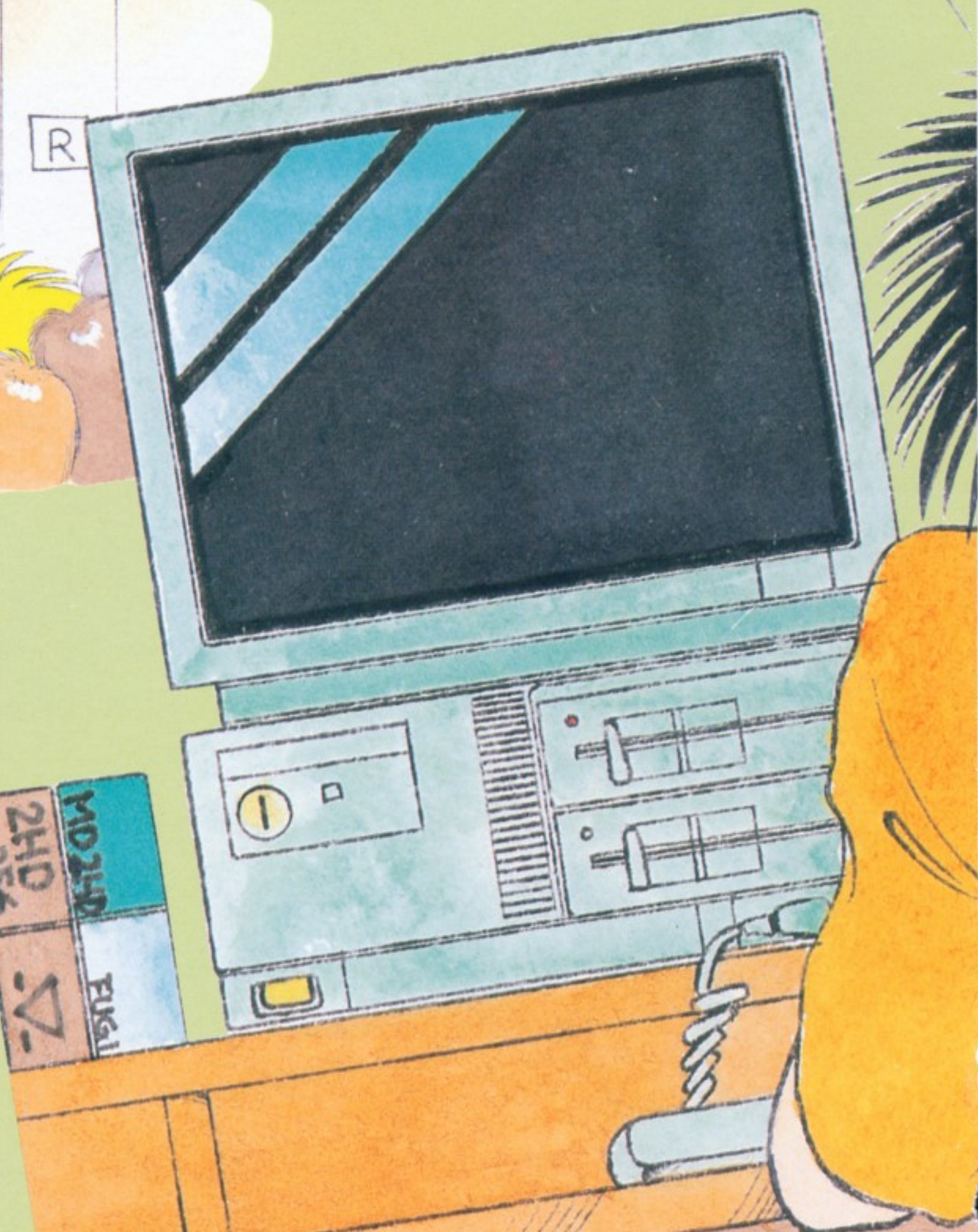
百合(ゆり)の園…

危ない倒錯の世界編

チュパチュパおしゃぶり編

どぉ きもちいい?

出してもいいいよ

ムフフ…美少女編
エッチ
イヤー、見えちゃう！
こんなカッコはじめて…
ちなみに男優のお名前は？村西…
後ろからされるのってキモチイイ
それ以上動かしちゃダメ〜
イッちゃう〜
お願い！
もっと
強くして

過激度
120%
DOUJIN SOFT
同人ソフト
禁断のグラフィクス!!
あ～あダメ！　もうこれ以上脚が開かないよ
もしもし、聞こえる
このスタイル好き！
だっていちばん感じるんだもん
は、恥ずかしい～
どう？　スゴイでしょ。でもこのくらいで驚いていてはダメよ！　女の子の過激ポーズがこのあともたくさん出てくるから、みんな楽しみにしててネ。
お願い、優しくして…

同人ソフト SOFT ドキドキコレクション

同人ソフトの集大成！　18サークル37本を一挙に紹介してしまおうという、この豪華企画。思わず手が出てしまう、そんなソフトがこの中には何本もあります。プレイしてみれば、開発スタッフの裏側までが感じられる、手づくりの温かみがあります。不思議な同人ワールドの魅力を存分に楽しんでください！　各サークルごとに入っている４コマ漫画は、サークルの雰囲気が伝わるようなものを…と、スタッフの方に描いていただいたものです！

市販ソフトも
コイツにゃ勝てない
Doujin
Q
R
2HD
MD 2HD
FUGU
見て興奮
遊んで
大満足！
掲載されているソフトは、
すべてディスク版です。

本格派ADV(アドベンチャー)の王様なのだ！

HYPA SOFT ハイパーソフト

昔の仲間が集まって同人ソフト作り

本格派ADVを中心に開発しているのが、横浜市緑区にある"HYPA SOFT"。なるほど、今まで開発したソフトを見ても『Remembrance』『時の鍵』『BULENA』と、大作ADVが目白押しだ。

同人ソフトを開発するきっかけとなったのは、コミケへの参加から。現在も、コミケ中心に活動しているそうだ。

開発スタッフは5名。高校2年のときに集まったメンバーで、それぞれストーリー、グラフィック、プログラムなど役割を分担している。みんな気心の知れたメンバーなので、開発はすっごく楽…かどうかはわからないけど、一つのソフトの開発期間が1～3ヵ月というのはサスガだね。

開発の期間、いちばん苦労するのは音楽だそうで、どのソフトをプレイしても、効果音はなかなかのモノだ。

これからは、推理ADV、シューティングアクションゲームなどを開発していく予定だそうなので、首を長～くして待っていてほしい。横浜で見かけたら、声をかけてあげてネ。

from STAFF

横浜を根城に勢力を伸ばしつつあるHY-PAです。うちの開発スタッフは、みんな社会人なんですけど（ア、一人違った）、それぞれ役割分担して、ソフトを開発しています。ですから、スタッフ全員揃うことはあまりないので、企画会議をやろうと思ってたまに集まると、すぐに中華街に足が向いてしまいます。最後に、ただいまHYPA SOFTではスタッフを募集しています。カワイイ女の子、待ってるからネ。

強力な謎の帝国が襲いかかる！

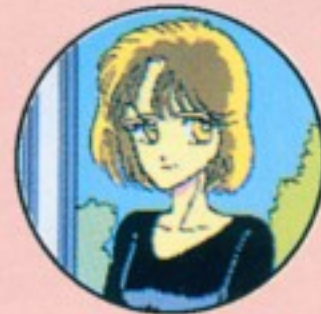
ν(ニュー)太陽系の長楕円軌道をもつ惑星ギィアが、2千オール（数千年）ぶりに帰ってきた。しかし、惑星ユーティアからギィアが肉眼で確認できるようになったとき、人々の目に戦慄(せんりつ)が走った。かっての超大国エルメン・キールの超兵器「ZY(ズワイメル)」を蘇(よみがえ)らせ、全宇宙の支配をもくろむ謎の国家が成立していたからだ。彼らはν太陽系連邦に戦いを挑んできた。

そのころ、惑星ディアではユーティアの探査船によって、一人の少女が助けだされていた…。

⬆➡ユーアの街で情報収集。でも、銭湯はつかり行ったってダメだよ

⬆非常招集がかかり、ピュアへの航行が始まる。緊張の一瞬！

遊惑星ピュアをとりまく少女たち

⬅ミリー。メフィリアを看護した

⬅メフィリア。エルベ帝国のお姫さまだった

⬅サミィー。ミリーの友だち。ギィア攻撃にも参加

⬅ZYを操り、メフィリアと戦う。しかし……

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	2,500円

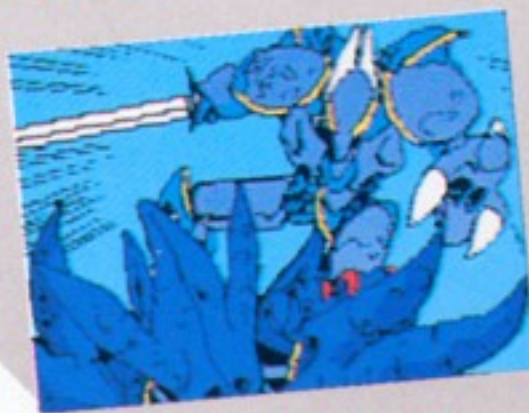
壮大なSFアドベンチャーゲーム登場！

BULENA

BULENA

⬆初めて会ったときから、お互いの心に何かが…あったかどうかは知りませんが、こんなシーンも登場します。でも、ここ食堂なんだけどお〜

B・A・T・T・L・E

惑星ギィアとの戦いでは、壮絶なバトルシーンが繰り広げられる。このグラフィックも見ごたえバッチリだ。果たしてメフィリアは生き残れるのか!?

⬆戦いの途中で、意外な事実が判明する……!?

ディスク6枚組の超大作SFだ!

惑星ディアで発見され、ユーティアの病院で看護を受けた少女の名はメフィリア=キール=エルベナーゼ。その昔、遊惑星ピュアを中心にして栄えたエルベ帝国のお姫さまだ。コールドスリープによって、長い眠りの底に沈められていたのだ（かわいそう…）。

プレイヤーは彼女自身になり、これからの冒険を進めていくというワケ。こ〜んなかわいい女の子になれるなんて、うれしいでしょ。

最初は、ユーティアの首都ユーアで、現在の状況を知ることから始める。数千年の眠りから目ざめたばかりだからね。

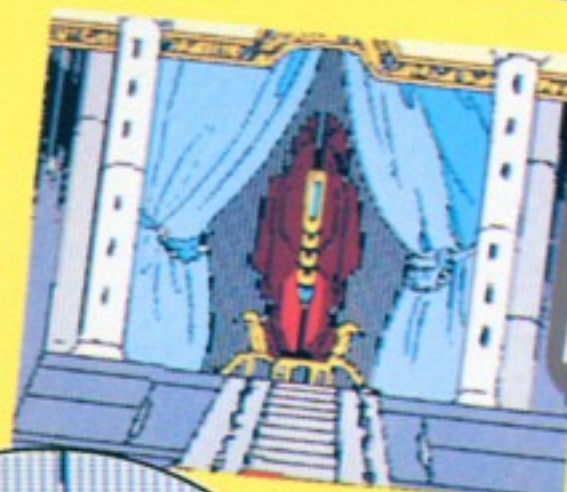
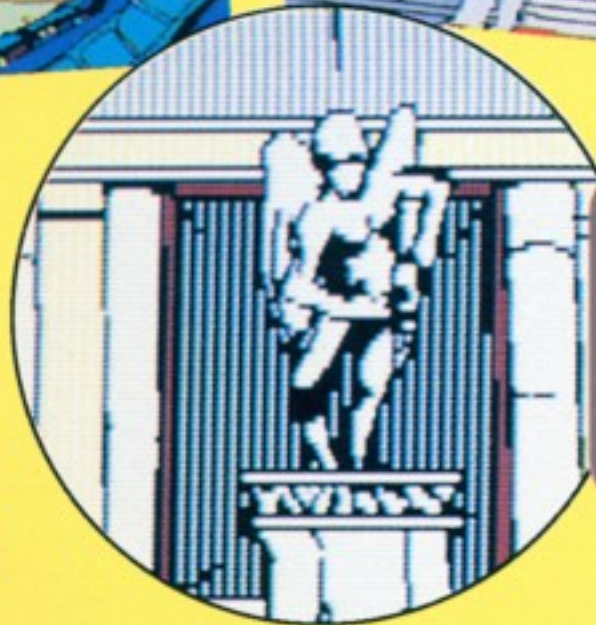
そのうちに非常招集がかかり、メフィリアは仲間とともにギィア攻撃に参加することになるのだ。

最終目的は謎の帝国を倒すことだけど、そのために超兵機BULENAやZYを手に入れたりしながら、ゲームは進んでいくのだ。

ディスク6枚組とあって、ストーリーは壮大で凝った作りになっている。グラフィックも150枚を超えるというものスゴさ。とにかくきれいのひと言に尽きる。女の子も素敵に描かれているのだ。女の子が主人公だからといって、安易に脱がせたりしてないのもよい。途中、トラップがあるのでセーブできないのが残念だけど、見ごたえのあるゲームだ。

⬆戦いに向け、心を鎮める

宮殿に隠された秘密

⬇美しい星、遊惑星ピュア

王座の間

天使の像

姉の部屋

母の部屋

父の部屋

エルベ帝国の宮殿には、たくさんの謎が隠されている。くまなく歩こう。天使の像は、このゲームの重要な鍵をにぎっているかも…。

時の鍵

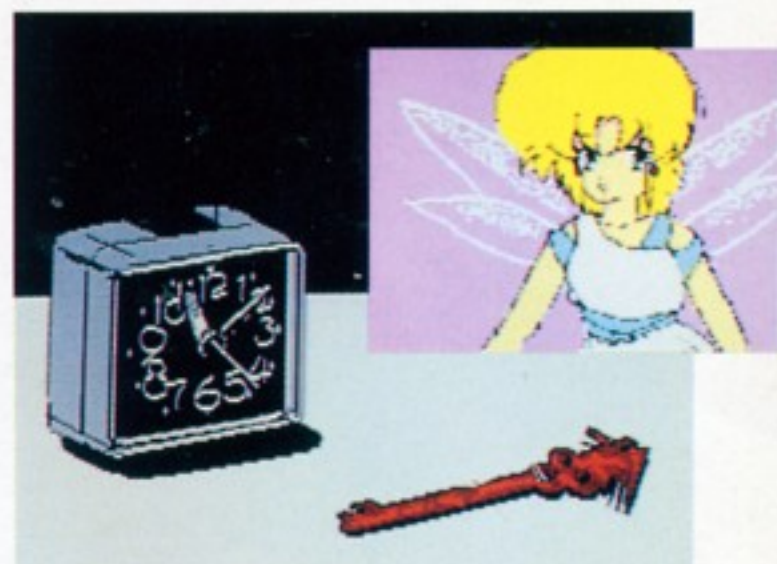
機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,000円

時の鍵…それは次元をつなぎ、時限をつむぐ…

夢に見た少女に会うため、ボクは旅立つ

　いつの頃からか夢の中に現れる謎の少女。そして机の奥に眠っている一つの鍵。時計が止まり、目の前に妖精が現れた。彼女は言った。

「さあ、行きましょう。時の鍵を使って」

　こんな不思議なオープニングで始まるこの『時の鍵』は、〝HYPA SOFT〟の作品の中でも、いちばんよく売れたという珠玉のADV（アドベンチャー）。神秘的な香りに、思わず引き込まれてしまうというわけだ。

⬆妖精に誘われ、時の鍵とともに旅立つ。これから一体何が起こるのだろう？

　妖精にまず最初連れていかれるのは、スカリアというところ。時限が違うここは、暗黒に包まれている不気味な場所だ。スカリア城を尋ねてみると、そこにはお姫さまがいた。

　彼女の話によると、妖術使いデバーがこの世界を支配してしまい、妹のシリア姫がさらわれたというのだ。そして、まずコスカの森の魔法使いに会ってほしいという。

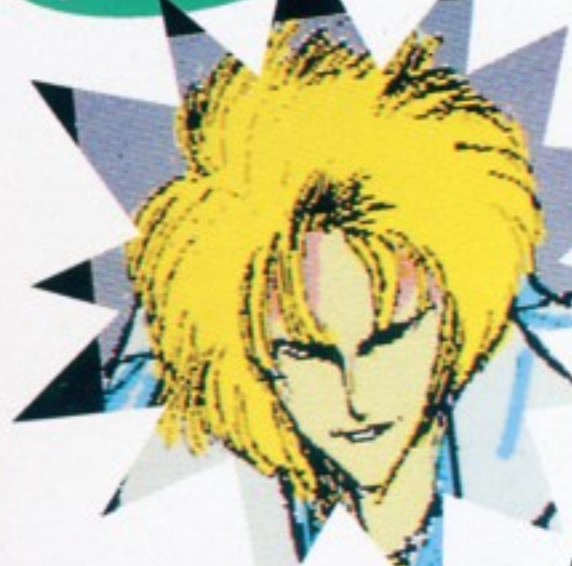
　お姫さまの頼みとあっては断るわけにもいかず、コスカの森へ行くと、森はデバーによって封印されている。

⬆➡スカリア城のお姫さまと、魔法使いのキリエ。カ、カワイイ…

　ここで鍵が役に立つというわけなんだ。

　森には、キリエという魔法使いがいた。彼女の話を聞き、代々伝わるという宝石を預かったとたん、何者かが襲ってきた。そしてボクと妖精は、悪の支配者デバーの棲む、リムスへと向かうことになる。

　このゲーム、セーブ機能は特別ついていないけれど、この先でゲームオーバーになっても、リムスまではクリアしたことになっている。うれしい心遣いだね。リムスの城の中では、いくつかのトラップが待ち受けているので要注意。

　時の鍵を使って時限を、そして次元をさまようたびに、謎が少しずつ解けていく。そして、夢の中で会ったあの少女に再び出会うとき、すべての謎が解き明かされるのだ。

　オープニングから、すっかり感情移入できて、リズミカルなテンポでゲームが進んでいくので、最後まで楽しみながらプレイできるのがうれしい。ところどころに使われている効果音も、雰囲気を盛り上げてくれることうけあいだ。キミがいつも見ている夢の中にも、謎の少女がいたりして…。

➡地下ろうに閉じ込められている少女は…

⬅実はシリア姫の待女なのだ！

トラップ

⬆何か仕掛けがある。運が悪ければ…

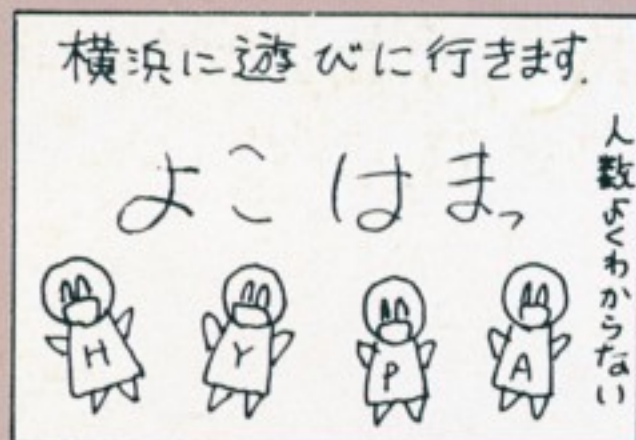
⬆何を取るかはよ～く考えてから

⬆目玉の親父とは戦うな

デバー

⬅額に飾られている少女は一体誰なの!?

HYPA SOFTだぢょー

横浜に遊びに行きます
よこはまっ
人数よくわからない
H Y P A

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	900円

謎の遺跡がある星で、少女たちの見たものは!?

Remembrance

謎のプロジェクトただいま発進

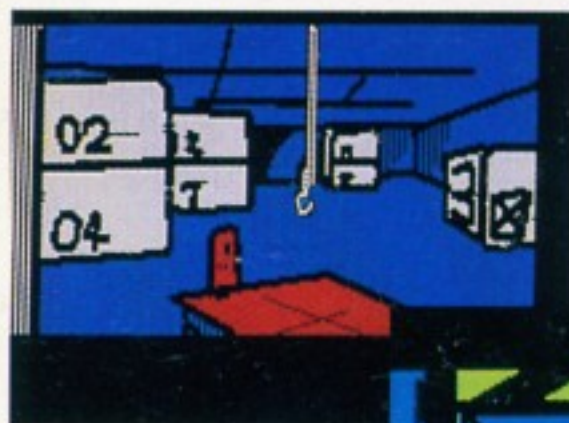
人工凍眠から目ざめたとき、知らないところに一人でいたらどうしますか？　ましてそれが、謎の遺跡を探検するための、惑星探査船だったとしたら…。

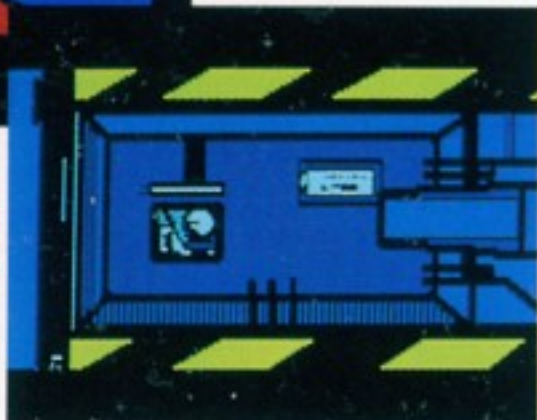
このゲームは、そんな緊迫した状況の中で始まる、SF・ADVだ。目がさめたらとりあえずセンタールームへ。ここで、このプロジェクトに参加しているメンバーの紹介がある。いずれ劣らぬ美少女ばかりで、想像力を働かしてるキミ！　このゲームは、そんな気持ちでは最後までいきつくことはできないのだぞ！

自己紹介が終わったら、探査船の中をぐるっとひと回り。いろんなところを見て回ろう。もちろん居住区もひと部屋ひと部屋念入りにね。

しばらくするとレーダーに反応があり、手動で船を移動させなければならない。ここが最大の(?)難関。アクションゲームなのだ。ここを突破できればひと安心。

グラフィックは少し寂しいけど、しっかりしたストーリーで、解き終えたとき、胸がジーンとなってしまう。今年中には『Remembrance2』も完成する予定なので、この感動をもう一度味わってみたいね！

⬆惑星探査船の構造がわかる。全部の場所を回ってみよう

⬇船内をくまなく歩き回れば、いろいろな変化がある。ほら、ここにも何かが落ちている…

⬆ここは倉庫。何回か足を運ぶことになる。3カ所ある

⬇美しい星。ここにいくつかの遺跡があるのだ。それにしても、いつかどこかで見たような風景だが…？

邪悪の光広がりて
この地滅ぼし時、
天の光差し
一人の少女舞降り
皆を救い導かん。
光之書総章より

➡「光之書」に書かれていることは…

美少女プロジェクト

⬆アヤちゃん、[illegible]の中ではリーダー格なのだ

➡クリス、15歳。プログラマーだ

⬅ミヤ、16歳。船の整備を担当。オテンバ

⬆リナ、17歳。動力系統やエンジン部を担当。

掟破りの超過激グラフィック満載!!

エレインSOFT

過激なグラフィックは女の子のデザイン

"エレインソフト"は、同人誌から同人ソフトサークルへ転向した、知る人ぞ知る正統派Hソフトの大御所（何だそりゃ）なのだ。彼らの特徴は、なんといっても超きわどいグラフィック。線の細いアニメタッチの絵が（同人コミック誌出身だからモノホンなのだ）、画面の中に忠実に描かれている。しかも、その女の子たちのアヘ顔がまたイイときてる。いったいどんな人たちが作ってるのか、そのへんがやっぱり気になるところだよね。

エレインのメンバーは3人。その中には、なんと女の子が1人いるってんだから思わず感激してしまう。各担当分野は、シナリオ&グラフィックのVRARA、グラフィックのAGRI（女の子です）、プログラムのMESSIAHとなっているそうだ。こんな過激なグラフィックを女の子がデザインしてるなんて、なんとなく嬉しいじゃありませんか！

そんなわけで、メいっぱいHを楽しませてくれるこのゲーム。誌面ではすべてを見せることができないけれど、下半身を直撃すること間違いなし！ プレイして、ぜひこの興奮を味わってほしいな。

from STAFF

4年くらい前から、美少女ものの同人誌を作ってコミケに出ていたんだよね。同人ソフトは、以前から興味を持ってはいたんだけど、手を染めだしたのは、ここ2年ほどかな。『愛乃にゅうろおだあず』なんかは、超過激はHシーンがウリだけど、グラフィックもじっくり見てほしいな。これだけの質、ウーン、市販のものにだって負けない自信はあるよ。今は、冬コミ用ソフトの開発に明け暮れているけど、完成するのを楽しみにしててね。

まずはストーリーを紹介しちゃおう

⬆エリス姫。彼女は何者かにさらわれ、いずこかに消えてしまった

いつのことか、どこのことか。それはわからない。確かなことは、そこに姫がいて、魔女がいて、そしてあなたがいること。あなたは勇気と精気にあふれる男……。夢は、いつの日か、美しく気高い女の顔を、悦びの表情で満たすこと……。

ある日、旅の途中のことだった。とある城下町の片隅。そこには一枚の貼り紙があった。最初に目を引いたのは、美しい女性の絵姿だった。ブロンドの髪と、澄んだ瞳……。ふと視線を落とすと、その脇には王のメッセージが書かれていた。

「いずこからか現れし魔物、わが愛しきエリス姫をかどわかし、消え去りたり。わが姫、助くる者あらば望みのもの与えん」。その下には予言者の言葉。

「いにしえより受け継がれし勇者の血、五輪の契りのちに蘇らん。目覚めし勇者の血、魔にとらわれし王家の血と交わりて、永久に正義となす」

プロローグだ

さいしょに、目をひかれ
美しい王女の絵すがたで
なめらかなブロンドと、
絵とは思えないほどの美
そのわきに、王のメッセ
書いてあるようです。★

あなたは「かどわかしの森」に
ふみ入れました。
目の前を、迷路のように茂った
がおおいます。
あなたは、カンだけをたよりに
進まなくてはなりません。★

⬆⬅プロローグは見たい人だけ見られるように選択式なのだ

機種	PC-98・88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,600円

えろてぃっく
まじかる
とりっぷ

エレイン SOFT
Present

キミの夢は気高い女性を喜びで満たすこと……

えろてぃっく まじかる とりっぷ

➡森の中を進んでいくと、川が出現する

あなたは川に沿って歩いています。
川の流れは延々と続いています。
周りの様子も全く変わりません。
「このまま進んでよいのか…？」
一抹の不安を抱きながらも、
歩き続けることしかできません。★

見知らぬ森へ迷い込んだキミを待つのは…！

前ページで紹介したゲームストーリー、あれを読むと、なんだかまがまがしいホラーRPG風なんだけど、実際の中身のほうはというと…。写真でもおわかりのとおり、カワイイ女の子超過激シーン連続発射の、大興奮アダルトADVゲームなのだよ。主人公のキミは、魔物に連れ去られたエリス姫を助け出すために、森を越え山を越え旅をするという設定だ。旅の途中、数々の難問（楽しい楽しい難問なのです）がある。このポイントにたどり着くと、ゲームはコマンド選択方式になって（移動時もコマンド選択で進めていくんだけどね）、そのシーンごとの適切なコマンドを選択してクリアしていかなくちゃなんないワケ。ちょっとでも選択を誤ると、一瞬画面が真っ暗になってゲームオーバー。暗くなるというのは、主人公の目から光が奪われてしまう、つまり、魔物の呪いによって失明してしまうという恐ろしい結末になっちゃうんだ。そうなると、ま～た最初っからやり直しになる。メモをしっかりとりながらやろうぜ。

スタートすると、まず森の中へ迷い込むんだ。コマンドを選択しながら進んでいくんだけど、ここではたいしてシビアな選択は迫られない。まあ、当然だけどね。テキトーに入力してやれば、最初のポイントの川辺りに着くよ。ここで、つぶらな瞳のウサギちゃんが出現する。さあ、ここからが本番だ。コマンドは三択になって、どれか一つを選ばなくちゃいけない。とりあえずキスなんぞをしてみると…、おお～っとビックリ、女の子になっちゃった。なんとこの娘は魔物によってウサギにされていたらしいんだ。彼女の名前はミミィ。これまでのいきさつを話してくれるんだ。また、助けてくれたお礼に、何か一つ頼みごとをかなえてくれるぞ！

➡つぶらな瞳のウサギさんなのである

➡カワイイ顔して、実はインランなのね

⬅ミミィちゃんアヘアへの図。気持ちよさそだにゃ～

この時点で出てくるコマンドは、「オナニーしてよ」なんて感じの過激なものばっか。スケベなキミはもうヘロヘロになっちゃうこと間違いなしだ。そしてミミィちゃん、カワイイ顔しちゃってるクセにこれがまたスキモノなのだ。約束どおり、キミの要望に素直に応じてくれるんだぜ。

とりあえず服を脱いで、オナニーでもしてもらうことにしましょう、ハイ。すると、ミミィちゃんはあえなく昇天してしまうんですね。これはナイスですね～。

と～ころがどっこい、ミミィちゃんはオナニーごときじゃ満足しないのだ。しっかりイッちゃってるのに、ワルイ子。そこでキミは、ここぞとばかりに自分のイチモツを…なんてことは考えてはいけない。グッと我慢して、ミミィちゃんのいうとおり、木の根元を掘ってみよう。木の根元からは、なんと欲望の剣なるアイテムが出てくるのだ。これで責めれば、ミミィちゃんも大満足。第1の森からも脱出できるんだぜ。

⬆おお～っと、器具を使うとは反則ワザだぁ！

いもうとさんのエッチ★★

⬆ほほぉ～、妹さんもなかなかのモンですな。おじさん、1本とられちゃったい！

⬆あらあら、さすがに年いってるだけあってインランさに年季が入ってますなぁ

第2の森には超インラン姉妹の魔の手が

第2の森へいくと、ネコが出てくるんだけど、このネコがイマイチ怪しい。案の定、魔物の手下だったのね。ここまでくる間に、さっきの欲望の剣を手に入れてないとアウトになるよ。そして、剣の効果が現れると、バ～ンとミミィちゃん以上のインランお姉さんが出てくるのだ。名前はニンフォ。続いて、妹のニンフィちゃんも出てくるのでお楽しみに！

愛乃にゅうろおだあず Vol.4

スレンダーボディの真奈美ちゃんと楽しもう!!

機種	PC-98・88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,100円

エヘヘ、見たい数だけHがあるのだ!

このゲームは、キミがあるエロ漫画家に扮して（ペンネームは、河田美貴っていうんだよ）、街でナンパした女の子とヤリまくるという、日々モンモンとしてるキミの夢をかなえてくれるものなんだ。

ゲームの進め方は、ごく簡単。テンキーでコマンドを選択するだけだ。また、メッセージの最後に★マークが出たときは、どのキーを押しても次のメッセージへと進んでくれるのでラクチンだよ。ただ、マルチエンディング方式（？）になっているので、コマンドをすべて試さずに終わってしまった…なんて、悲しい結末になることもある。まぁ、いくらなんでも少しは考えながらやらないと、いいシーンが拝めないってことだよね。

スタートすると、いきなりスレンダーな女の子が立っているじゃありませんか。まず、ここでは声のかけ方が問題。ヘンな声のかけ方をすると、ヤッちゃん風の彼氏とかが出てきちゃって、あっという間にゲームオーバーなのだ。これがほんとの、出ばなをくじかれるってヤツだよな。

それで、うまいこと彼女を誘い出したならば、次は目的地へ。さっそくホテルへ直行って手もあるけれど、ここはひとつ、サ店にでもいってお話しましょ。

彼女のお名前は、真奈美ちゃん。言っとくけど、富士真奈美じゃないよ。そして、まぁ月並みに世間話なんぞをしはじめるとだ、ウヒョーってなもんで、いきなりモーションかけてくるんだよな、彼女。よーするに、インラン娘だったわけですよ。ほとんど言葉を交わさずに、パクッとくわえちゃうんだもん、インド人も2度ビックリ（失礼しました）。ここから先は、もう、彼女はなすがままに体を開き、キミを快楽の極致へとトリップさせてくれるのだ。

とまぁ、こんなかんじでキミのスケベ心を十分満足させてくれることは間違いないんだけど、ちょっとばかり設定が走りすぎな感は、ある。もう少しゲーム性を強くするとか、あるいは展開のバリエーションが多くてもよかったんじゃないかと思うんだけどね。なにはともあれ、同人ソフトならではのグラフィックを楽しんでね!

⬆上がプロローグ、下がゲーム中の真奈美ちゃんのクラフィック。なぜか絵が違う

➡大胆なポーズをとってくれる真奈美嬢です!

⬆ついにFUCK IN。ちゃんと満足させてあげなきゃあダメだぜ!

ガーン! ゲームオーバー

⬇悲劇（？）のゲームオーバーなのだ。真奈美ちゃんがイってしまうと、この画面が出る。いろんなパターンに挑戦しよう

こお〜んなオマケコーナーがあったりして!!

『愛乃にゅうろおだあず』シリーズには、メインゲームのほかにオマケコーナーもあったりするんだよね。しっかりサークルの宣伝も兼ねているのがミソ。同人ソフトならではのお遊び企画だよねっ!

⬆➡宣伝を兼ねたオマケグラフィックとは、いいアイデアだよね。あ、でも一般のソフトメーカーの人、マネしちゃダメよ

たまには女の子になりたいときもある

どんな男性でも、一度は女になってみたい…なんていう、妙な気持ちになることがありませんか。おいおい、正直いってあるだろう？ そんなアナタにおススメなのが、このゲーム(男の人を対象に書いてますので、女性の方は、一人のときの、○○○なあなたのひとときとオーバーラップさせてプレイしてくださいネ)。キミも念願の女の子に大ヘンシ〜ン。

⬅かわいい女の子になれるんだ

機種	PC-98・88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,100円

女の子に変身できちゃう夢のソフトなのだっ！

愛乃にゅうろおだあず Vol.5

とってもとっても気になる、女の子のスケベの実態。キミは主人公の香奈美になりきって、メいっぱいスケベの限りを尽くせるんだぜ。ゲーム進行は、前作と同じだから説明するまでもないので、省略させてもらうからね。

一人ぼっちの部屋で退屈な想いをしている香奈美。香奈美の行動パターンは3つあるんだ。お友達に電話するパターンが2つあって、もう一つは大胆にも昼間っから寝てしまう(寝るったって、×××するんじゃなくて睡眠だよ、スイミン）の3パターンだ。まずは電話から順々に試していこう。

最初の電話の相手は、由美佳。アレッ、なんか電話口の由美佳の声、ちょっとヘン。ウッソ、この子アレやりながら電話にでてるの？ 内心ムカつきながら、お次はレズっ子の美智代にテレフォンコール。自分ちに呼んで、美しきレズの世界を堪能(たんのう)できちゃいます。お互い女の子同士、楽しみましょう。

やることないときは寝るのがいちばんって人は、寝てしまうのもイイ。夢の中でステキな男性に抱かれる…、う〜んロマンチック。

そうそう、ゲーム中に隠しコマンドもあるから、探してみてね！

男好きの由美佳めっ

まったくも〜、昼間っから男連れこんじゃって、うらやましい……。まいるわね、フン。

⬅イイモーン、くやしいからシャワーでも浴びてさっぱりしよーっと！

あぁ〜愛しの美智代

あたしってさ、実はレズっ気もあるのよね。あたしのパートナーは美智代。早く会いたいな。

思い切って寝ちゃう

こんな夢を見るなんて、あたしってやっぱりエッチなのかな……。

⬅アハ〜ン、なにこれすごく気持ちいい……

エレインソフトの巻

う〜ん
どーしよーかなー
スタッフ代理 由貴ちゃん
原案

過激CG、ADV(アドベンチャー)にコンピュータコミック！

SOFT FORUM ソフトフォーラム

"SOFT FORUM"は京都の元気

「市販のソフトを買っているだけでは、物足りなくなり、客という立場から、とうとう作る側になってしまいました」という"SOFT FORUM"は、会員数5人の、京都でがんばっているサークルだ。

PC-88用のソフトを制作し、東京のコミック・マーケットや、神戸のコミック・ストリートなどへの参加・販売を中心に活動を進めている。また、このサークルでは「PRESS FORUM」という、同人ソフト専用の通信情報誌も発行している。これは、「数多くある同人ソフトの広告と、購入申し込みの仲介をまとめてやってしまおう」という、誌上コミケの成立を目指したもので、現在Vol.1、2を発行し、全国24サークルの協力を得ている。

これまで制作したソフトは、4作品。うち1作品は、1,600本の売れ行きというからなかなかのもの。ソフト開発でいちばん苦労するのが、原画をCG化するときの色づかいというのも、これらのソフトを見ればうなずける。今後のソフトもなかなか期待できそうだ。

from STAFF

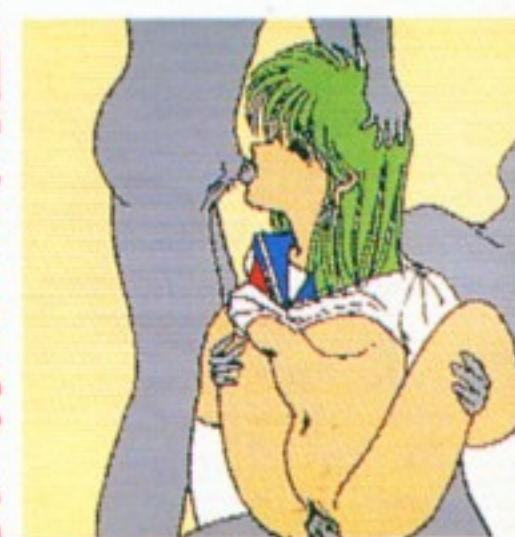
みなさん、はじめまして。SOFT F-ORUMの御陵由(ごりょうゆう)です。僕らは京都を中心に、神戸のコミストや、東京の晴海なんかで活動してます。近くに遊びにきたら、気軽に声かけてください。そうそう、ゲームのPRもせなあかんかった。うちの場合、ソフト開発でいちばん苦労するのが、原画をCG化するときの色づかい。かわいい美少女キャラ盛りだくさんやから、CG見てるだけでも楽しいと思います。これからも、期待しててくださいね！

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,000円

1ステージに、3枚のCG。すべて開けば

SHOW DOWN

過激CGがお楽しみのポーカーゲーム

とにかくCGが過激!! スケベなソフトが大好きって人には、もってこいのポーカーゲーム。要領は簡単。コインをかけ、ディーラーから配られたカードが気に入ればリターンキーを。交換したいカードがある場合、テンキーを押せば、簡単に交換できる。そして、役ができれば、その役に従ってコインがいただける。手に入れたコインの枚数分だけCGが開いていくというワケ。手持ちのコインがなくなればゲームオーバーだ。

さほど、難はない。「グラフィックを見るぞー！ ハダカを見るんだー！」という心意気さえあれば、必ずや全ステージをクリアできるはず。

マニュアルも表紙がカラーで、なかなか凝っている。グラフィックの拡張ディスクも発売されているので、お楽しみも2倍。ウーン、何度やっても過激だ。

うーむ。大胆！

まだまだ序の口

とうとう縛られてしまった。どうしましょう……

ゆかりちゃんを無事見つけられるか?

⬆おーっと！ これはいきなり美少女出現

高校2年のボクとゆかりちゃんは、恋人同士。彼女は名門女学院の生徒。おまけに女子寮に入ってるから、ちっとやそっとじゃ会えない。なんと、毎月、第一日曜しか会えないのであった。が、とある第一日曜日のこと、約束の時間に彼女が来ない。待てど暮らせど彼女は来ない。彼女に嫌われてしまったのか、はたまた…!? えーい、それでは、いざ女子寮へ……。という場面からこのゲームは始まるのだ。

まずは、寮内へ侵入。ただしお堅い女子寮のこと、寮生の肉親しか入ることができないときた。しかしこれは、難なくクリアできるだろう。そして、寮内の部屋から部屋へと、ゆかりちゃんを捜して歩く。第二の難関は、2階から3階へ上る階段に登場する「通せんぼ女」。いま一つ、説得力に欠ける設定ではあったが、壊れた時計を使ってクリア。そう手間はいらない。いよいよゆかりちゃんの待つ3階へと足は自然と早まる。しかし、3階にも、2人のなかを阻むキャラクターが出没。浮気性の人は、要注意。思わぬ戸惑いがゲームオーバーのもとになってしまいますぞ！

全体的には、さほど困難はなく、比較的すんなりゆかりちゃんに会うことができる。ちょっと物足りないなぁと感じたりもする。スケベはまったくなく、それぞれの部屋にいる女の子とちょっと遊びたいと思ってもそこは名門校の女子寮、そう簡単にはHはできない。このゲームでは、顔を眺めるだけで我慢。まぁ、いろんな女の子が出てくるから、それだけでも、十分楽しめるけどね。

⬇どうしてゆかりちゃんが怒ってるの？
約束を破ったのは彼女なのに……

⬆これで2人はハッピーエンド

目指すは、名門女学院女子寮ダ！

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,200円

AUTUMN PARK

(C) SOFT FORUM

AUTUMN PARK

ただ、ゆかりちゃんに出会っても「やったー！」という感動がいま一つうすいのが寂しい。女の子がたくさん出てくるのはいいけれど、ほとんど部屋の前で顔を見るだけというシチュエーションしかない。せっかく決死の覚悟で女子寮に飛び込んだんだから、もっといろんなところを探検させてほしかった。たとえばトイレとか、風呂場とか、食堂とかね。それから欲をいえば、肝心のゆかりちゃんがどんな女の子なのかがだんだんわかってきたら、もっとおもしろかったはず。ゆかりちゃんの出番が少なくて寂しい。

同人ソフトにしては珍しくスケベがないノーマルなADVだけに、いろんな要素を必要とされて、難しい部分もあるけれど、簡単に楽しめて、女の子も可愛いので二重○(マル)。

➡この娘がスッゴク明るい。彼女にしたいけど…

➡美人なんだけど、ちょっと冷たいんだな

➡おしゃべり好きな女の子2人組

「はい、だれ…あっあなた ゆかりの彼…。
あの 入りませんか?」
HIT ANY KEY >>

➡何となく熱い視線。
この子は一体何者!?

コンピュータコミックの登場！

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,200円

MY FRIENDS

殺人事件に巻き込まれた2人の行方は？

さすがは、同人ソフト。こんなことやりたいなぁ、と思ったらすぐやってしまえる。「このソフトは、コンピュータコミックで、ゲームではありません」とマニュアルに書いてあるとおり、『MY FRIENDS』は、見て、読むだけのCGコミックである。ストーリーは、2人の女子高生（ボケと突っ込みの会話を展開してくれる）の、一方の彼氏がヤクザの親分さんを殺した犯人に間違えられ、逃走しているらしい。2人は、真相を突き止めようと巻き込まれ、事件はあらぬ方向へと展開していく…。

1、600本も売れた同サークルのソフト、「FANCY PROMENARDE」の原画担当者の「ストーリーを作ってみたい」というひと言で制作が開始されたとか？　これは思っていた以上に楽しめる。

ただただグラフィックを見ているだけじゃつまらないだろうな、と思っていたのだが、なかなかどうして。ほどよいところにスケベが入っており（これは、スケベがくるぞ、と思うとそのとおりのシーンが展開。主人公たちがなぜかラブホテルへ逃げ込んで、いきなりレズシーンへ発展、なんてのもあったりして楽しい）、グラフィックもきれいに仕上がっているし、ストーリの展開も小気味よい。最後のハッピーエンドがあっけなくて、物足りなさを感じるが、全体的には上手(うま)くまとまっている。ただ致命的な欠陥がある。スペースキーを押し、CGを追いかけて見るだけで、ほかに何もない。せっかくのコンピュータなのだから。それだけならアニメーションフィルムやマンガ本のほうがメディアとして向いているということだ。

「好きなことがとても自由にできる。思いついたものを、どんどん形にしていける」という同人ソフトのあり方に好感がもてるものの、せっかくのコンピュータである。その機能を十分に活用しない手はない。途中で、いくつかストーリーを選択できるようにして、いろんなバリエーションが楽しめるような工夫がほしかった。このストーリーをベースに、ADV(アドベンチャー)なんか作ったらおもしろそうだね。

ノーヘルで２人乗り。いけませんねー

成り行きでラブホテルに…

なぜかレズってしまうのでした

少女たちは互いに愛を確かめ合うのです…

That's SOFT FORUM

プログラマー兼社長
あのなぁ
すー
んが〜
原画マン
ドスッ バキッ
このボケッ
ねたかったら仕事しろっ!!
3ケ月もおくらせやがってっっ
社長っ!!
ぷろぐらむは？
ゲッ
女王サマとおよび
ピシッ
スクリーントーンなかったの…白くてゴメン。

意欲的に毎回違ったジャンルに挑戦

STUDIO TEN

スタジオテン

市販ソフトを生みだした開発者集団

同人ソフトから市販ソフトへ昇格して、テクノポリスソフトから発売されたカードゲーム『お嬢様くらぶ』。この快挙ともいえるソフトを開発したのが、〝DTBソフト〟だ。〝DTBソフト〟が発展的に解散し、生まれたのが〝STUDIO TEN〟。現在は、〝DTBソフト〟の通販と、新作ソフトの開発をマイペースで行っている。

PC-88系のゲームソフトを中心に開発しており、『お嬢様くらぶ』のほかに、パズルゲームの『ダブルフェイス』、ADV(アドベンチャー)の『ミルキーパル』がある。

スタッフは学生、社会人2～4名（人数は流動的）の混合チームだが、特に社会人はまとまった時間が取れず、思うように開発が進まないのが悩みのタネ。今は、自分たちがそろそろ引退できるように、後継者を育てるのが課題とか。

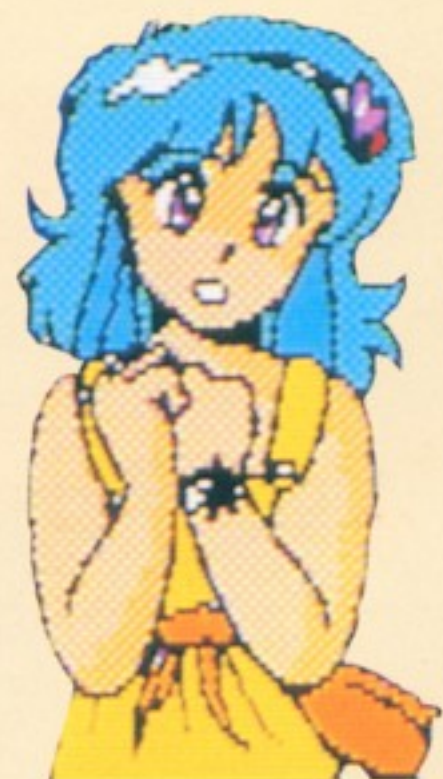
これまで、毎回違ったジャンルのソフトを作りだしているので、今後はどんなジャンルのものを開発してくれるのかが楽しみなサークルだ。キャラクター・エディタなども作ってみたいということなので、ぜひ、期待したい。

from STAFF

『お嬢様くらぶ』がテクポリソフトから発売されることになったとき、ハッキリいって自分自身驚きました。そのため、その次の作品にはすごいプレッシャーがかかりましたね。今はマイペースでやってますけど…。
それから、これを読んでいる人でソフトを作ってみたいな、って思ってる人、わからないことがあったらなんでも質問してください。ボクたちでできることがあれば、協力しますから。みんなでおもしろいソフトを作ろう！

ダブルフェイス

コレは表、コレは裏…!? 両面使った神経衰弱

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,000円

同じ女の子を集め、隠された秘密を解け

トランプの「神経衰弱」って知ってるよね。そうそう、同じ数字のカードをめくって集めるやつ。このゲームは、トランプの同じ数字のカードのかわりに、同じ絵柄の女の子を集めるというもの。簡単簡単と思ってプレイすると、これが結構難しいんだ。どうしてかって？ なんとカードの両面に絵があるからなんだ。

たとえば、ABCの3種類の絵があるとすると、表と裏の組合せはAA、AB、AC、BB、BC、CCの6種類。実際にはもっと絵柄が多いけどね。

つまり、絵がn種類あるとすると、n×(n－1)種類のカードが、表裏混ざって並べられてるってこと。しかも、ひっくり返した2枚のカードの絵柄が同じでないと取り

➡あと少し。隠れてたグラフィックが…

⬆さあ、女の子合わせにチャレンジだ！

⬅やっと4枚。先はまだ長いぞ

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,000円

ミルキーパル

ヒロインの変身シーンが楽しいADV

除けない。おまけに、1ステージ内の手数が決められていて、その回数以内にすべてのカードを取らないとゲームオーバー。次のステージに進めないんだ。

文章で書くと、ちょっとわかりにくいかもしれないけど、ほんと難しいんだ。パズルマニアは、夜も眠れないくらい熱中することうけ合い。

もう一つのお楽しみは、カードを取り除いて出てくるグラフィック。このグラフィックには、それぞれキーワードが隠されていて、すべての絵を見るとその謎が解けるという仕組みだ。

パズルゲーム＋謎解き。一粒で二度おいしいこのゲームに、キミもチャレンジしてみて！

前売りのチケットがないとだめなのよ。もうすはじまっちゃうから、おはやめにね

みる
はなす
いどう
もちもの
魔法

入場券がないと入れませんよ

変身してペットのポームを捜し出そう！

このソフトはジャンルがガラッと変わって、魔法で変身できるカワイイ女の子がヒロインのADV(アドベンチャー)ゲーム。

主人公のユキちゃんは、ある天気のいい日にネコのポームを連れて、遊園地にお出かけ。ところがちょっと目を離した隙(すき)に、ポームがいなくなってしまったのだ。サァ、大変。どこへ行ってしまったんだろう。ジェットコースターのところへ行っても、コーヒーカップのところへ行ってもポームの姿は見当たらない。観覧車に乗って周りを見下ろすと、サーカスのテント小屋が見える。あそこかな？と思ってかけつけると、入場券がないと入れません、って言われちゃうし…。

こうなったら、魔法を使ってパルに変身するっきゃない！ パルになって、いろいろなところに行ってみると、赤いランニングシャツを着た男たちが、ネコを連れて行ったということがわかった。いったいポームはどこに…。

途中でゲームオーバーになったりしないし、コマンドもカーソルキーによる簡単選択。じっくりやればADVオンチのキミにも絶対解けるよ。初心者向けのADVだね。

見て。私がパルなの

さあ、パルに変身よ！

着がえてるんだからのぞいちゃダメ！

いい気持ち、シャワーって…

やっとサーカス小屋に入れたのに…

ニャンニャンギャルとカードで勝負！

機種	PC-98・88シリーズ
メディア	5インチ
価格	6,800円

※このゲームの画面写真はPC-98(市販版)のものです。

お嬢様くらぶ
DTB software
PRESENTED by DTB software (1987)
TECHNOPOLIS SOFT (1987)

お嬢様くらぶ

同人ソフト立身出世バージョンの元祖！

これが、同人ソフトから市販ソフトに格上げされ、テクノポリスソフトから発売された『お嬢様くらぶ』。

キミはテレホンクラブ「お嬢様くらぶ」のオーナーとして、ライバル店のオーナーたちと、どの店がいちばんカワイイ女の子を揃えているか、ってことを競い合うんだ。ゲームにはみんなのご希望どおり、ちゃんとHシーンだってあるんだよ。

ルールは、トランプの「大富豪」を女の子のカードでやるようなもの。最初の手持ちは、順位がつけられた女の子のカード9枚。順位は、単純にトランプの数字と考えてもらっていい。場に出ている女の子のカードより、小さい数字のものを手持ちの中から同じ枚数だけ出して、最初にカードがなくなったところが勝ち。

大富豪をやったことのある人なら、だれでもすぐに遊べるシンプルなゲームなんだけど、これが結構熱くなってしまうんだよね。単純なゲームほどおもしろさがあるっていうけど、これはその典型なんじゃないかな。カードを美少女にかえてるっていうのも、いいアイデアだよね。

それに、じつはもう一つ熱くなる理由があるんだ。自分の店の順位が上がったり、連続して1位になると、そのステージの女の子が一枚ずつ服を脱いでいってくれるんだ。ほんとは、これが目的で熱くなってたりして…。でも、相手もなかなか手ごわいから、簡単には勝てないゾ。

同人バージョンとは多少グラフィックが違ったりするそうだけど、構成はまったく同じ。

マニアなら、同人バージョンもプレイしてみたいね。

⬆どの店がいちばんカワイイ子を揃えているかな

Entry No. 1...YUKI
Blood..........O
Constellation..virgin
Hobby..........writing fairly tales

Entry No. 2...MANAMI
Blood..........B
Constellation..ram
Hobby..........cooking and AIKIDO

Entry No. 3...YOKO
Blood..........A
Constellation..balance
Hobby..........travelling

Entry No. 4...HIROKO
Blood..........A
Constellation..archer
Hobby..........window shopping

⬆ガンバレば、ガンバルほど脱いでくれるよ！

前略、TENさま。お待ちしてました…by編集部

締め切り…日前
さーて今日は4コマ漫画届いてるかなー

ポストの中から見た絵だよ

一枚一枚脱がすのはたまんないね

FM系を中心に活躍している知性派サークル

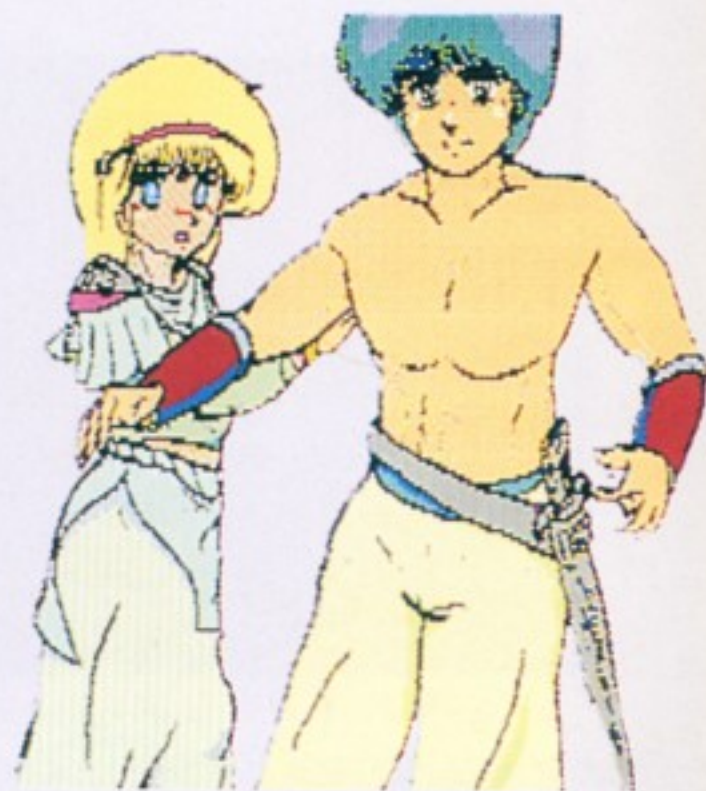
すたじお ぱいなっぷるまあまれいど

from STAFF

同人サークルでは、天然記念物的なFM系を中心にソフト開発をしています。ユニークなサークル名は、ちょっと長ったらしい気もしていますが、ウチの雰囲気（どういう雰囲気か見当つきます？）が出ていて、結構気に入っています。今までは、パズルゲームが多かったんですけど、大型RPGの開発にこれから取りかかります。完成の暁には、みなさん、ぜひプレイしてみてください。きっと楽しんでいただけると思います。

ただいま大型RPGの開発に全力投球！

みわすぐるさん、21歳。職業、学生。そして、〝すたじお ぱいなっぷるまあまれいど〟の代表者でもある。

サークルの会員数は3名。これまでに3本のソフトを開発している。年2回のコミケに合わせて、毎回新作を出すように心がけてはいるのだが、これがなかなか思うようにいかない。まとまった時間がとれないので、一つのソフトの開発期間は、実質3～4カ月くらいかかるとか。現在は、これまでのソフトのオプションディスクや、大型RPG（発売は未定）の制作に追われ徹夜徹夜の連続。慢性的な睡眠不足に悩まされているそうだ。

このように同人ソフトの世界にはまり込んでしまうようになったのは、市販ソフトが値段の割におもしろくなく、みわさん自身プログラムづくりが好きだったことがきっかけらしい。

では、新作ソフトの完成を待つ間、え・・・・・・いどやRingoを楽しむとしようかな。

FMユーザーにうれしいユーティリティ集

ぱいなっぷる・えいどⅠ＆Ⅱ

機種	FM-7シリーズ
メディア	3.5/5インチ
価格	900円/700円

ゲームを作ってみたい人には絶対のおススメ！

同人ソフトには珍しいユーティリティ集。といっても、グラフィック周辺なんだけどね。マシン語のグラフィック転送ルーチンと、セクタ単位でディスクアクセスのできる拡張BASICがセットになっている。貴重なFM系のユーティリティだから、ADV（アドベンチャー）ゲームなんかを作ろうと思っている人には、便利かもしれないね。

ここで紹介する『ぱいなっぷる・えいどⅠ』がユーティリティ本体。『ぱいなっぷる・えいどⅡ』はそれを使用したグラフィック集。どちらも「ROCKON-FM」というオリジナルDOS（R-DOS）を使用している。F-BASIC3.0とコンパチブルで、これをベースに、IPLとBASICを拡張（エラーメッセージも用意されている）。グラフィックデータの圧縮、ディスクへの展開がこれで手軽にできてしまうワケ。画面へのロードはBASICのコマンドとして扱えるからプログラミングも楽だし、とてもすっきりしたものができあがるハズ。

さぁ、これを活用してオリジナルのADVゲームを作ってみよう！ キミもプログラマーの仲間入りだ。

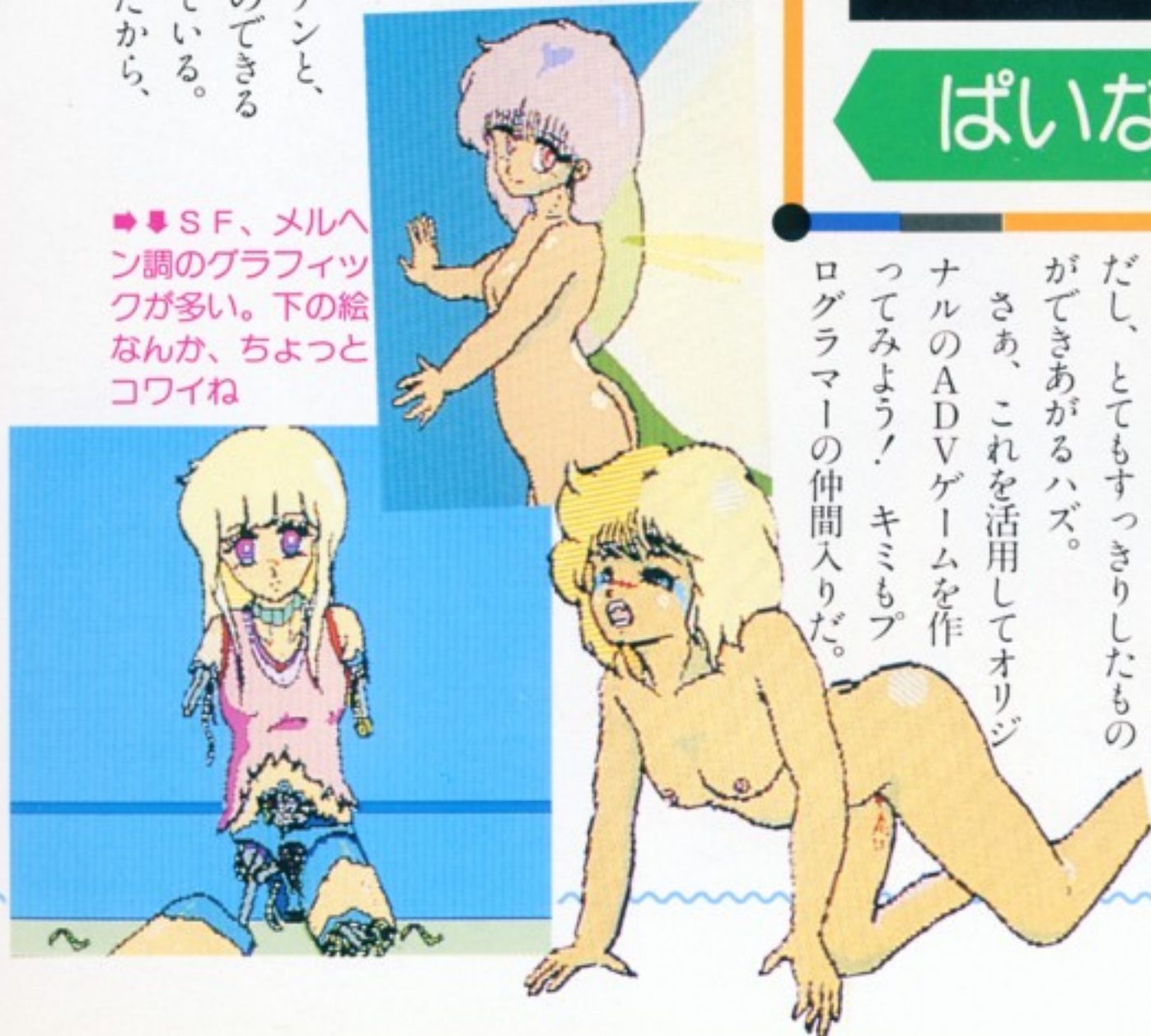
➡⬇SF、メルヘン調のグラフィックが多い。下の絵なんか、ちょっとコワイね

⬅こういうのもやはりあるんだ

Ringo

機種	FM-7シリーズ
メディア	3.5/5インチ
価格	800円/700円

頭の体操にうってつけ。ビンゴ風パズルゲーム

Hを見るために頭脳をフル回転させる

まずは16分割で腕だめし

BINGO風のちょっと変わったパズルゲームだ。指定した数字を、縦横のどちらか一列に揃えると勝ち。コンピュータを相手に対戦して、勝つと女の子が一枚ずつ服を脱いでいってくれるという、同人ソフトとしては当然のウレシイ？　機能がついている。全部で4ステージあり、ゲームのスタイルも4×4マスから始まって、ステージごとに縦横のマスの数が一つずつ増えていく。もちろん、盤が大きくなればなるほど複雑になっていくワケ。頭をひねりにひねって、ステージをクリアすれば、お待ちかねのグラフィックが拝めるゾ。イマイチ過激度に欠けるけど、苦労した分その喜びはひとしおだ。チャレンジしてみる価値は大！

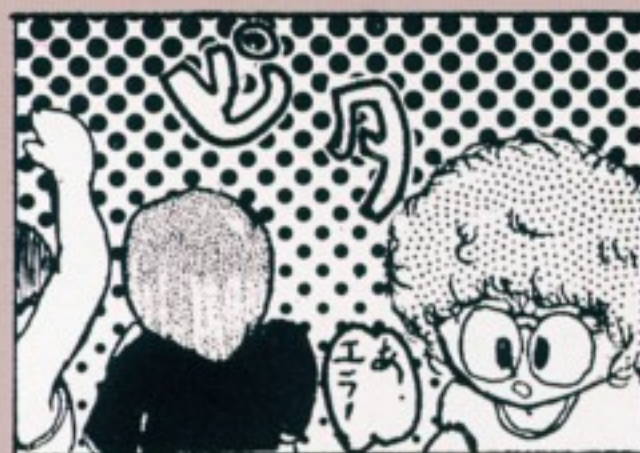
やったー！　1ステージクリアだ！

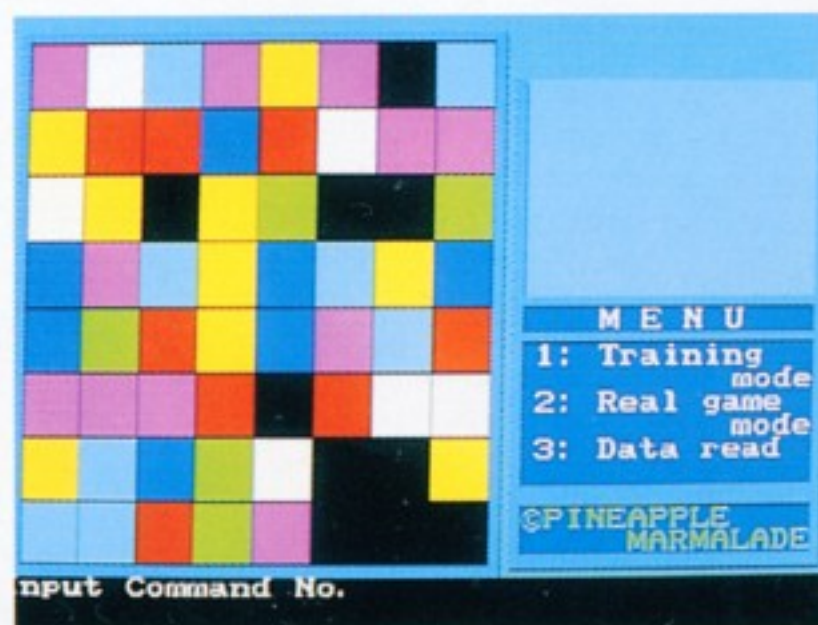
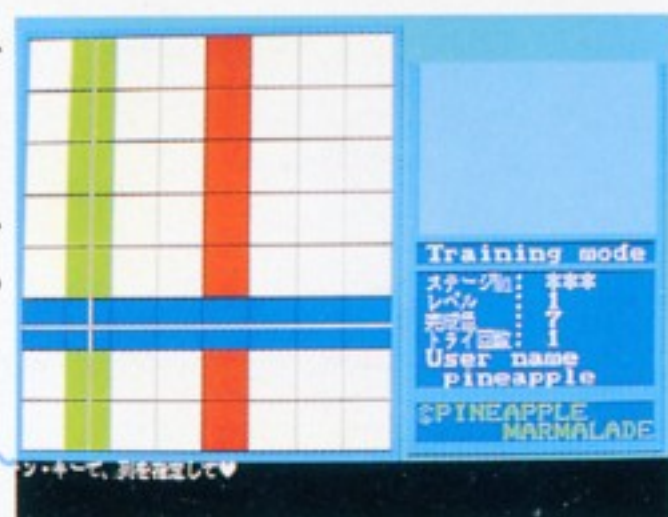
ジャージ姿の彼女は2ステージ目に登場

ドキュメント　ぱいなっぷるまあまれけど

ぱいなっぷる・えいどⅣ　X

機種	FM-7シリーズ
メディア	3.5/5インチ
価格	900円/700円

思わずトリ肌になる超難しパズルゲーム

新作として予定されているソフトも、やはりパズルゲームなのだ。サンプル版なので、細かいところは変更されるかもしれないけれど、雰囲気だけでも感じてもらえればうれしいな。

プレイしてみての率直な感想は、こんなのできるの、っていうくらい超ウルトラムズイゲームだ。8×8に仕切られたブロックにそれぞれ色がついていて、プレイヤーが色を変えたい（自分の色は決まっている）ブロックを指定していき、最終的にすべてを自分の色でまとめてしまうというカラーパズル。簡単に書いてしまったけど、いろいろ複雑な計算が必要だったりして、デタラメをやったんでは絶対解けない。発熱しない程度にキミもプレイしてみて。

キミの頭脳でこれが解けるか…？

⬅とにかく落ち着いて！ 上段から絵を作っていこう

➡トップバッターの彼女を制覇できなきゃ始まらない

いよいよ動きだした、ゲームが好きでたまらない集団!!

G.P.M ジィー・ピー・エム

制作はNAO Graphic Labです

from STAFF

『Radish』は、当サークルの第1弾ソフトです。制作は、N.G.L.さんが担当していますけど…。G.P.M.ではゲームソフトの開発以外に、アーケードゲームの解法本などを出しています。今回のソフトはパズルゲームになりましたが、今後どのようなゲームを作るかは未定です。ご希望がありましたら、ご連絡ください！

このパズルゲームは、最後の数秒が勝負！

〝G.P.M.〟はゲーム・プレイヤーズ・メンバーズの略で、その名のとおり、ここのスタッフはゲーム好きばかり。

そのG.P.M.の記念すべき同人ソフト第1弾が、この『Radish』だ。ひと口で説明するなら、バラバラにされたグラフィックを、1コマずつ動かしながら、1枚の絵を完成させるパズルゲーム。ひと昔前に流行ったプラスチック製のミニパズルと遊ぶ要領はまったく同じだ。

ヨーイ、スタートとともに、画面右下にあるVitality（時間）の数字が動きだすので、まずはこの制限時間内にパズルを完成させるように努力する。

この数字が〝0〟になっても・・・・ゲームは続けられるのだが、この場合、美少女ギャルのグラフィックが完成した時点でゲームオーバーになる（つまり、次へは進めない）。制限時間内で完成したときに、次のステージに進むことができるのだ。

この手のパズルゲームは、コツさえつかめばそれほど苦労はしない。が、制限時間がコクコクと迫ってくるのに、最後の3枚がどうしても収まらない、というときの情況は、なかなか緊張感があって、思わずテンキーの2、4、6、8をバコバコ叩いてしまう（テンキーさん、ごめんなさい）。単純な内容だけに、何度プレイしてもこのおもしろさを味わえるのがうれしい。

また、CGのオプションディスクも同時に発売されているので、いろいろな美少女でパズルゲームが楽しめるってわけだ。

⬅オプションで最初にお目にかかれるのが、このランジェリー姿の女の子

前略、NAOさま。お待ちしてました… by 編集部

しくしく しくしく しくしく
これこれ……
少年よ いったい どうしたのかね
かみさま
ん〜。神様〜。実は依頼した漫画がこないんです〜
さらばぢゃ
ぐっすん

機種	PC-98・88シリーズ
メディア	5インチ
価格	800円

慣れたら、記録づくりに挑戦のパズルゲーム。

Radish

大阪パワーが爆発か？ 知的な元気が楽しいゾ

Σ情報

シグマ情報

from STAFF

この作品は、2度目にコミケに参加したときのものです。まだまだ不手際は目立ちますが、そこはその〜、まあおお目に見てください。ゲームの中に出てくるアニメのタイトルなんかは、ちょっとノスタルジっぽくていいでしょ。気軽に遊べるソフトだから、何回もプレイしてみてください。みなさんの健闘を祈ってます。

業界トップの座を何とか手に入れろ

「資金も人材もないのでとても苦しい」といいながら、同人ソフト作りに精を出している〝Σ情報〟。12人の会員を抱え、現在、新作のRPG・シミュレーションゲームをデザイン中。

コミケ参加は、この『ANIME WARS』で2度目。同人ソフトには珍しいシミュレーションなのだ。

⬆放送枠選びが視聴率を勝ち取るコツ

『ANIME WARS』のゲーム内容は、全国にネットワークをもつテレビ局4社の視聴率戦争を舞台にしたもの。登場する番組はその名のとおり、懐しいものから、やや最近のものまでのアニメーションばかり。ルール自体は、さほど難しくなく、双六のようにディスプレイ上のゲーム盤でスタートから出た数字の数だけ進み、止まったところの指示に従う。番組を買ったり、タレントを使って番組の視聴率を上げたりと、とにかく4社の中でトップのテレビ局になるよう頭を使うゲームなのだ。

業界トップになるには、まず多くの番組をもつこと、放送枠、タレントを上手く使い、視聴率を下げないこと、所持金（Unit）をムダに使わないことなどである。けれど何せ双六、思いどおりのマスに止まれれば苦労はいらない。少ないチャンスをいかに有効にモノにするかがカギになる。どれだけの業績を上げたか、最後に100点満点の点数評価をしてもらえる。

機種	PC-98シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,500円

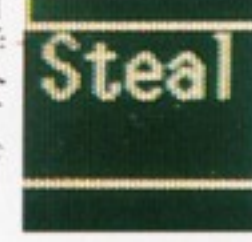
双六気分でアニメを買おう！ 業界トップの座は近い

Anime Wars

Σ(シグマ)WARS!!

⬇デター！ 今月の打ち切り番組。THKが入ってなければいいが…

⬅ストライキ。資金が減る

⬅どんなハプニングが……

⬅突発的視聴率戦争勃発！

⬅工作部隊を派遣できる

⬅臨時収入があります

過激シーンと安さが売りもの!!
美少女大好き同人サークル!!

パースソフト

from STAFF

長崎か〜ら船に乗ってパースに着いた〜。ということで、いかがでしたでしょうか？　ボクらのゲーム。エンディングにご不満のある方も多いと思いますが、時間がなかったんです。一応学生もやってますから（学生プログラマーはつらい…）。次回作はリキ入ってますから期待しててていいですよ。もちろん、スケベにネ!!

記念すべき第1弾！これが100円なら安い

〝パースソフト〟は、長崎の大学生3人で構成されているサークルだ。昨年、スケベ美少女ADV（アドベンチャー）『ぼくは漫研』を冬コミに出品している。このソフトが処女作である。ただ本人たちも認めているように、マジにプレイするゲームではない。そんなことをしたら15分くらいで終わってしまうからだ。しかし、このソフトの値段を聞いてビックリ。なんと100円なのだ！　通販で買えば送料のほうが高くついてしまうほどの超安値。

➡街で占い師からヒントを得る。もちろん……

➡女がいれば誰とでもヤッちゃうのだ

ストーリーは、ある高校の漫画研究部（通称漫研）に入っている主人公が、カワイイ女の子からビデオテープのプレゼントをもらう。だが、どういうわけか何者かにテープを盗まれてしまうのだ。キミは主人公となって校内を探索し、目的のテープを見つけ出さなければならない。

スケベ美少女ADVというぐらいだから、もちろん期待するところは期待していい。ところどころに出てくるHシーンがけっこう過激で、グラフィックもなかなか凝っている。登場する女の子も女子高生、美人占い師、海岸を歩いているちょっと危なそうなアーパーギャルと、色気タップリに画面の中から迫ってくる。これで100円ならもうけものだが、ゲームとしてもおもしろければ名作になるほどだ（ラストにひと工夫ほしかった…）。次回作に思わず期待してしまうパースソフトの作品でした。

⬆おまけのHシーンだ！

⬅ロッカーから盗み見できる女の子の着替え姿。ここはもう襲うっきゃない

⬆海岸でのハードセッ○ス。この女の子が重要な鍵を握っているぞ！

これがパースソフトだ！

ぼくは漫研
PERS SOFT
1) A.V.G ヲ ハジメル。
2) オワビ (イイワケ)
No=

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	100円

盗まれたビデオテープは…。100円ソフト登場だ

ぼくは漫研

とびっきり元気な同人サークル これからの注目株だ!!

それゆけパソコンクラブ

from STAFF

最初に謝まってしまいます。ゴメンナサイ！ こちらの都合で申しわけないのですが、今現在、『ダウンタウンシャッフル』の通販はお休みしています。整理がつきしだい再開しますので、もうしばらくお待ちください。今年の夏コミには、新作を出しましたので、なにかの機会がありましたら、そちらのほうもヨロシク。

赤字サークルの救世主になれるか？

"それゆけパソコンクラブ"。聞いただけで、思わずかけ出してしまいそうになるけど、ここで紹介するサークルの正式名称なんだ。会員数は現在、約100名。かなりの大所帯だけど、同人ソフトのほかにも『Excariver Special』というカッコイイ名前の同人誌を発行してるんだって。

ソフト開発に乗りだしたきっかけは…。聞いて泣かないでね。赤字続きのサークル運営から脱却するため、なんだそう。みんな苦労してるんだね。

美男子、駆堂龍。コラコラ仕事しろ！

そして、この膨大（？）な赤字を解消するべく、会員すべての希望をディスク2枚（スミマセン、2枚組なんです）に背負って登場したのが、『ダウンタウンシャッフル』。ここに掲載している画面写真は、そのVer2.0のもの。ソフトの内容は、カードゲーム＋パズルゲームに隠し味程度のADV（アドベンチャー）っぽさが入っている。

このゲームの主人公駆堂龍（くどう）は、駆堂探偵事務所の所長であり、たった一人の社員。最近たて続けに起こっている、美少女誘拐事件を調べていて、「それぱそ」という悪の一味が、秘密のアジトに彼女たちを監禁していることを突き止める。そこでキミの使命だが、駆堂龍と一体化し、数々の難関をクリアして彼女たちを助け出さなければならない。

まず、最初の難関はオイチョカブ。場に出ている4枚のカードのいずれかにお金を賭けて、親から配られたカード（最高2枚まで）の数字の合計が、9ないし19に近い方が勝ち。ここで勝つと、パズルを動かせる権利が得られるんだ。カードゲームの上がり方によって、パズルを動かせる手数が違ってくるからね。カードで勝負しながら、パズルを完成させる、これが結構難しい！　もちろん、Hシーンもあるから心配しないでガンバッテ!!

オイチョカブに勝って、パズルを完成させる。パズル自体はそれほど難しくないので、ジックリ考えれば大丈夫

3ステージ目の女の子。カワイイんだけど、とにかく強いんだから！

とびだすパソコンクラブ!!

あと三ケ月もあるさ
ぱくちぱくち
ロン！

機種	PC-88SR以降
メディア	5インチ
価格	1,000円

カード＋パズル。頭をフル回転させてガンバロウ

DOWN TOWN SHUFFLE Ver2.0

同人 DOUJIN 一息… コーヒーブレイク

9サークル、20本のソフトを紹介してきたんだけど、どうだった？ おもしろかった？　それでは、ここでちょっとひと休み。このあともまだまだ続くから、楽しみにね。

ニャンニャン女子高生スペシャル

同人ソフトの必須キャラ、それは女子高生。それも、とびっきりの美少女ばかり。ボク、思わず二次元コンプレックスに陥りそう…。

プク
プク
プク
ちょっと
ドキドキコレクション
前半戦いかがでしたか…
お気に入りの女の子は見つかった?
これからいよいよ後半戦!
みんなリキ入れて頑張ってネ
あたし大人なんだからぁ。」★

このゲームは絶対ボクらにしか作れへん

ユニークス

うちらのほうがおもしろいもん作れる!

神戸大学の学生5人からなる"ユニークス"は、その名のとおりユニークなソフトを作り続けている関西のサークルだ。これまでに開発されたソフトは5本。この雑誌が出るころには、新作が3本出ているハズ?だ。彼らのソフト開発のきっかけは、市販のゲームソフトやほかの同人ソフトを見て、「これやったら、うちらのほうがおもしろいもん作れるんとちゃうか?」という発想からだった。また、イラストも上手な彼らのこと。自分たちの絵を、たくさんの人に見てもらいたいという欲求もあったそうだ。

『いこちゃん』や『ESP軍団』をプレイしてもらえばわかるが、スタッフの意気込みがユニークス独特の雰囲気をつくりだしていて、はまってしまいそうなコワイ魅力があるのだ。実力派だけにこれからの注目株だ。

⬅カワイイいこちゃん!

from STAFF

大学のレポート、新作ソフトの開発、通販の発送と、ネコの手じゃ足りないくらいのジゴクの日々を送っているユニークスのUNIXです。コミケで評判のよかった『いこちゃん』は、実は構想1年以上の大作?　なんです。予想以上に反応がよかったんで、最初は少しビックリしたけど…。いま開発中のソフトは、これまでのイメージを一新するような、なかなかスゴイもんに仕上がりそうです。特にキャラクターに注目してほしいですね。

恋人のユミちゃんがさらわれちゃった!

いこちゃんには、いつもいっしょのお友達で恋人?　のユミちゃんがいる。今日も授業を抜け出し、イケナイこと(この意味がわからないキミ、勉強しようね)をしに、2人して体育倉庫へ。とても言葉では表現できない盛り上がりをみせている、まさにそのとき、突然現れたのが一人の美少女。

「あなたがユミね」

そういって彼女は、ユミを連れていこうとする。

「あなたはだれ?」

「わたしはユリカ。ユミはあなたにもったいないわ。わたしがいただいていくからね」

そういうと、ユリカはいこちゃんめがけてスプレーをひと吹き…。気がつくとユミちゃんの姿がない。どうやら催眠スプレーで眠らされていたようだ。大切な恋人ユミちゃんを取り返すべく、いこちゃんは一人調査に乗り出し、そしてとうとうユリカが隠れているビルを突き止めたのだ。彼女はそこで何人もの美少女を自分のテクニックの虜にし、一大レズハーレムをつくろうとしているらしい。なんてうらやましいヤツ、いや違った。そうじゃない、彼女の野望を打ち砕くため、ユミちゃんを取り戻すため、いこちゃんはビルの自動ドアに向かって、いまその一歩を踏み出したのだった…。

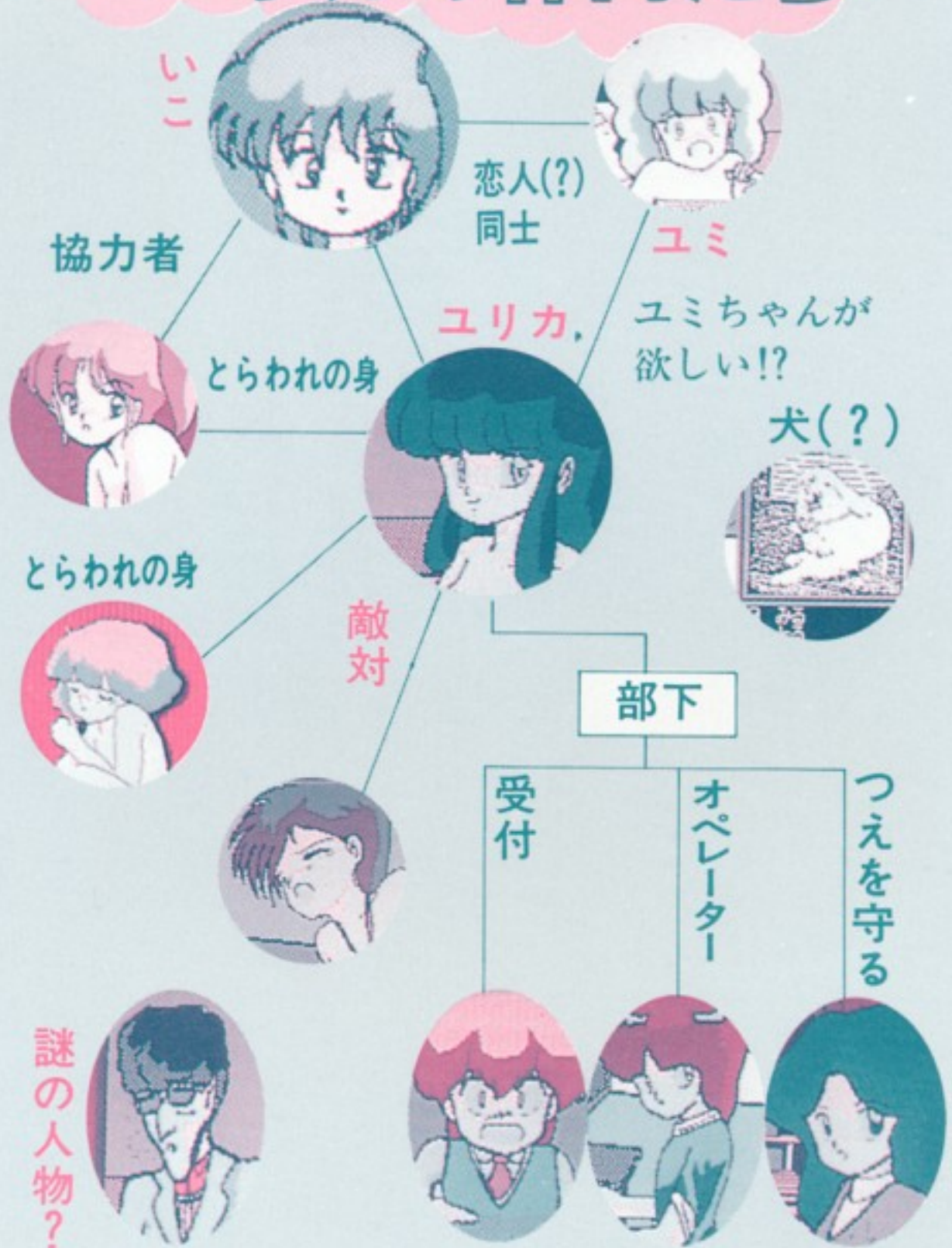
いこちゃん3変化

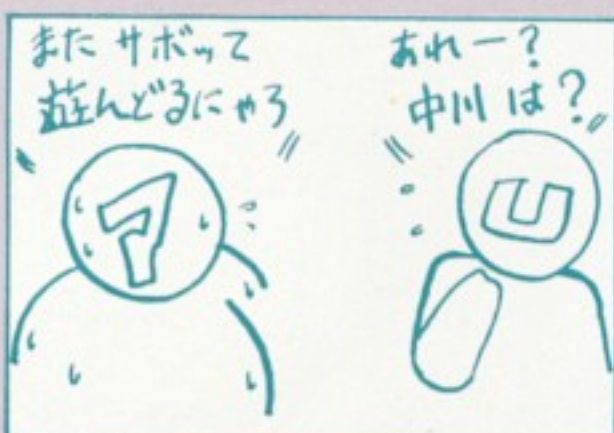
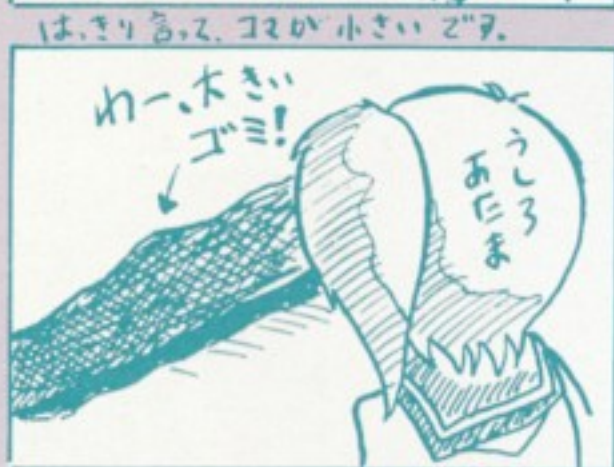
画面右横に表示されるいこちゃんのカワイイ顔。選択するコマンドの内容によって、彼女の表情が変わっていくんだ。

⬆つられてこっちの表情まで変わっちゃう!

過激シーンいっぱい本格派ADV登場

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,200円

いこちゃん決死の救出大作戦

レズシーンいっぱい いこちゃんの大活躍

このソフトをただの「同人ソフト」と思ってプレイするのは、ゲームとしての完成度はピカイチなんだ。特にADVの謎解きは、それぞれの事柄が幾重にも重なって、簡単には先へ進めない。もちろんみんなが期待しているHシーンだって、十分にリキが入っていて、思わず腰がひけてしまうほど。内容がレズの世界だけに、見たくもないオトコの裸も出てこないし、美少女たちもみんな個性あふれるカワイコちゃんばかり。謎解きに苦労する分、H（もちろんいこちゃんとのレズプレイなわけだけど）できたときの感動は、ガッツポーズもんだ！

ゲームの雰囲気を盛り上げてくれるグラフィックも多彩（ちょっと変態っぽいところもあるけど）。たとえばゲーム中にいこちゃんが敵に責められる場面も何パターンか用意されていて、スタッフの、絵を見てもらいたいという意気込みがうかがえる。そのほか、自分のいまいる位置が確かめられるMAPや、いろいろ変わるいこちゃんの表情、Hシーンのバリエーションなど、どれをとっても最高の出来。市販ソフトのレベルで考えても、Aクラス入りは間違いなしだ！

ラストの盛り上がり方も、ワクワクさせてくれるニクイ構成で、大団円へとつながっていく。

市販ソフトに飽きてきた人に、ぜひプレイしてもらいたい同人ソフトだ。この値段でこの内容、おまけにHまで楽しめてしまうなんて、ウーン、超お買得ソフトだ！

⇧先を急ぎすぎると相手のテクニックにやられてしまう

⇨ウーン、ここは何かありそう？

いこちゃんとユリカの仲間たち

いこ
恋人(?)同士
ユミ
協力者
ユリカ
ユミちゃんが欲しい!?
とらわれの身
犬(?)
とらわれの身
敵対
部下
受付
オペレーター
つえを守る
謎の人物？

電脳酔子伝中川大王

今日はユニークスの大そーじなのー
↑4本指
はっきり言って、コマが小さいです。
わー大きいゴミ!
うしろあたま
よいしょ…っと
Zz…
捨ててこなくちゃ

⇧いやー、こっち見ないで

⇧ナワに弱いなんて…

⇧この人喜んでるのかな？

⇧彼女は保健の先生…？

⇧どう考えてもヘンタイね！

⇧あれー、なんだかフワフワするよ

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,000円

ESP軍団 美少女ジャッカル

大王に支配された町を聖なるマラで救い出せ!

ESP軍団 美少女ジャッカルの巻

いきなり出てくるお坊さん。ちゃんと話を聞くんだよ

狂わされた美少女たちを救うには…!?

主人公の佐倉じまおは、「聖なるマラ」の持ち主。これを使えば、狂わされた美少女たちが正気に戻るという、彼の強力な武器だ。ある日、見知らぬ町にたどり着いた彼は、どうも周りの様子がおかしいことに気がつく。尋ねてみると、中川大王という人物がこの町にやってきて以来、美少女たちが狂わされ、次々と彼のいいなりになってしまうという。彼はこの町を救おうと、意を決して立ち上がったのだ…。

このゲームは、コマンド入力によるADV。よく使う「みる」とか「しらべる」「きく」というのは、親切にもファンクションキーに登録されている。ゲームを解くまでに必要な単語も、5～6個の入力ですむ。ゲームをする人のことを考えた設定と、愉快なストーリーはボクらを十分に楽しませてくれる。

MAPはほぼ正方形。まず迷うことはない。方向音痴な人でも、メモしておけば大丈夫。また、ADVとしての謎解きも、因果関係(ちょっとカタイかな?)がしっかりしているので、一つ一つ解いていく楽しみがある。同人ソフトに必須のHシーンもご心配なく。特に、新しいESPを身につけて、それを武器に女の子を倒し○○してしまう場面など、思わず「ヤッタネ」と叫んでしまいそうになる。

ただ、ゲームとしてのおもしろさが十分あるのに、Hシーンに迫力と変化がなかったのは少し残念な気がする。だからといって、このソフトのHシーンのグラフィックが手抜きだというわけではない。写真でもわかるとおり、かなりなまめかしいというか危ないポーズで、美少女たちはボクらの目の前に登場してくれる。思わずファンクションキーを押す手に力がこもってしまい、ムフフと笑ってしまったりする。

しかし、倒す相手がオトコ(サークルの中川君がモデル)なので、ラストでの盛り上がりに多少欠けるところがある。中川大王は実は女だった、みたいなドンデン返しがあれば『いこちゃん』に負けないくらい、ゲームストーリーに厚みが出たかもしれない。

このソフト、秋の夜長に、一人でパソコンを楽しむキミには、おすすめの作品である。

ハンバーガー屋の店員と!

バックから責めたてろ!

悲しそうな顔の美少女。エッ?妹が大王の手に? 助けてあげよう

かわいい戦闘員と!

この娘が、さっきの女の子の妹だぜ!

おかしなネーチャンと

ヘンな娘だけど、いいカラダしてるな

なにかあやしいオババ…

美少女ジャッカル2 オレの島

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,000円

無敵の女王を倒し、ハーレムを作っちゃえ!!

中川大王の流れ着いた島。そこに女王が!?

美少女ジャッカルの続編。じまおにやられた中川大王が、このゲームの主人公。彼が流れ着いた島には、奇怪な力をもつ「女王」がおり、彼女は、その力で島を制圧していた。こいつを倒せば、島はオレのものになる。そう考えた短絡思考中川は、「女王」倒しにマジになった……。

前作の流れをくんで、Hがうれしい本格派のADVに仕上がっている。入力しなければならない言葉も相当増えたし、MAPも単純な正方形ではないし……と、どれをとってもグレードアップしているのだが、同人ソフトとしてのHな魅力が、多少落ちている感じがする。ただ、前作で大きく不満だったラストシーンについては、完璧に満足させられる。やっぱりアダルトソフト（もしかするとサークルの人たちは違うぞ！と反論するかもしれないけれど）は、こうであってほしいと思ってしまう。

できれば、前作を解いてみてからプレイしてほしい。そうすれば、このソフトのもつ独特の雰囲気も十分味わってもらえると思う。まずは合格点の出来である。

⬆ちょっと変わったモアイ像!?

⬆縛られた女の子もまたイイ

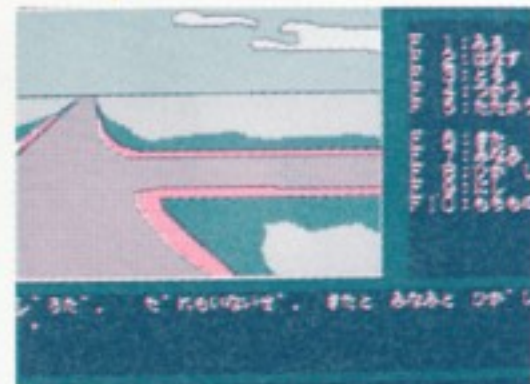
⬆この娘はバックがお好み

⬆ここがスタート地点だ

➡この娘は処女なのだ！

➡大人っぽさが魅力の彼女

雅（MIYABI）

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,000円

京都を舞台に、悪と正義？が交錯する

ADVで京都めぐり

主人公は、女大好きの破戒僧。京都を支配する悪徳村長（なんで村長かはわからない）を倒し、古都京都に平和を取り戻すのがこのゲームの目的だ。

京都はご存知のとおり、碁盤の目に町がつくられている。このゲームの世界も、正方形の町を東西南北行き来し、一つ一つ謎を解いていくのだ。方向感覚のない人のために、自分がどこにいるかすぐわかるMAPが画面上に表示されていて、とっても親切なのだ。

ただ、女の子とヤル設定がちょっと強引で、わかりにくい。今どき、雑誌にヌードが出たからといって、それをネタにすぐヤラセてくれるんだろうか？

そのへんの疑問は残るが、バックの景色（もちろん京都のお寺だよ）や登場人物（サークルの仲間が出演してるんだ）の会話など、とても楽しい出来になっている。

ADVの得意な人もそうでない人もおもしろくプレイできる、そんなソフトだ。

➡ショートヘアのかわいい女の子。表情がナイス!!

⬇ヤラセ女と一発！大事なところが見えずに残念……!?

美少女たっぷり！RPGはココで決まり

RUNTECH soft

ランテックソフト

from STAFF

ここで紹介するソフトは、制作サークルこそ違いますが、どちらも美少女RPG。『ドラゴンプリンセス』については、市販版も考えていて、この雑誌が発売されるころには完成しているんじゃ(?)ないでしょうか。『スカルタワー』は、ちょっと凝りすぎた感もありますが、市販の3Dダンジョンゲームに飽きてきた人にオススメです。どちらも美少女が出てくるので、グラフィックの面でも十分楽しんでいただけると思います。

ランテックソフトとイーグルソフトね！

この〝ランテックソフト〟っていうのは、じつは『ドラゴンプリンセス』を作ったメンバー5人だけのオリジナルサークル名なのだ。42ページで紹介する『スカルタワー』を作ったメンバー3人のサークル名は〝イーグルソフト〟といって、ランテックとは違うサークル名があるわけ。とはいえ、イーグルのメンバーはもともとランテックに誘われてソフトづくりを始めたから、いつもランテックとツルんでるんだ。以前にも（7月の中旬くらいのこと）、ボクらスタッフが取材を申し込んだら、両サークルとも旅行があるってんで断わられてしまった。みんなでツルんで旅行にいってたらしいんだ。仲のいい友達って感じで、はたで見てても楽しいね。現在、ソフトは各サークルとも1本ずつ（ランテックは市販版ドラプリがあるので2本かな？）。これからも、年間2本くらいのペースで作っていくそうだ。頑張ってほしいね。

⬅8Fまであるダンジョン

同人ならではの美少女グラフィックが○

バックが簡略化できる理由からか、同人ソフトのRPGにはどういうわけか3Dタイプが多い。この『ドラゴンプリンセス』も、その例にもれず、いわゆるバックが簡略化された3D・RPGといえる。でもね、問題は出てくる敵キャラなんだよね。いかにグラフィックが美しいかは、同人ソフトの場合、そのへんを基準にすればいいんじゃないかな。ドラプリは、その美少女キャラがウリ。スペースの関係上、同人版のキャラをあんまし見せてあげられないのが残念だけど、その分、次のページで市販版の敵キャラちゃんをタップリ載せといたからカンベンしておくれ。というわけで（ついに出た脈絡なしの展開）、そろそろストーリーを紹介しとこうと思いま～す。

ここは、数々の王国が栄えた、中世ヨーロッパのとある地方。このあたりには「ディガルプ」と呼ばれる女竜がいて、美しい王女ばかりをさらっては自分の城に監禁して、国々の王族を悩ませていた。辺境の王国ライファルド…。主人公フィレーヌ王女の住むこの王国にも、ディガルプの魔の手は伸びていった。勇敢な王子、フェルディの必死の抵抗で王女は守られたが、彼はディガルプの石化の魔法に屈し、石と化してしまった。王女は兄のかたきをとるべく、魔城ロデュスへ単身乗り込んでいった。はたして王女は兄さまを助けることができるか？

⬆出だ～美少女敵キャラだぁ～！

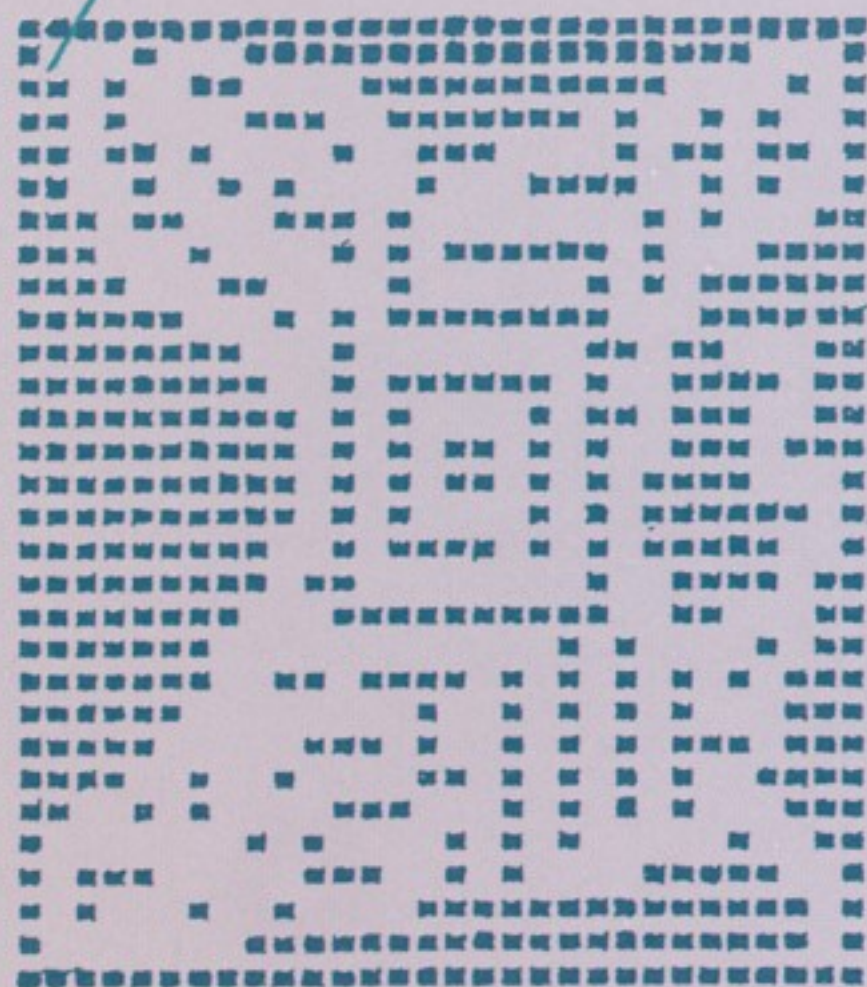
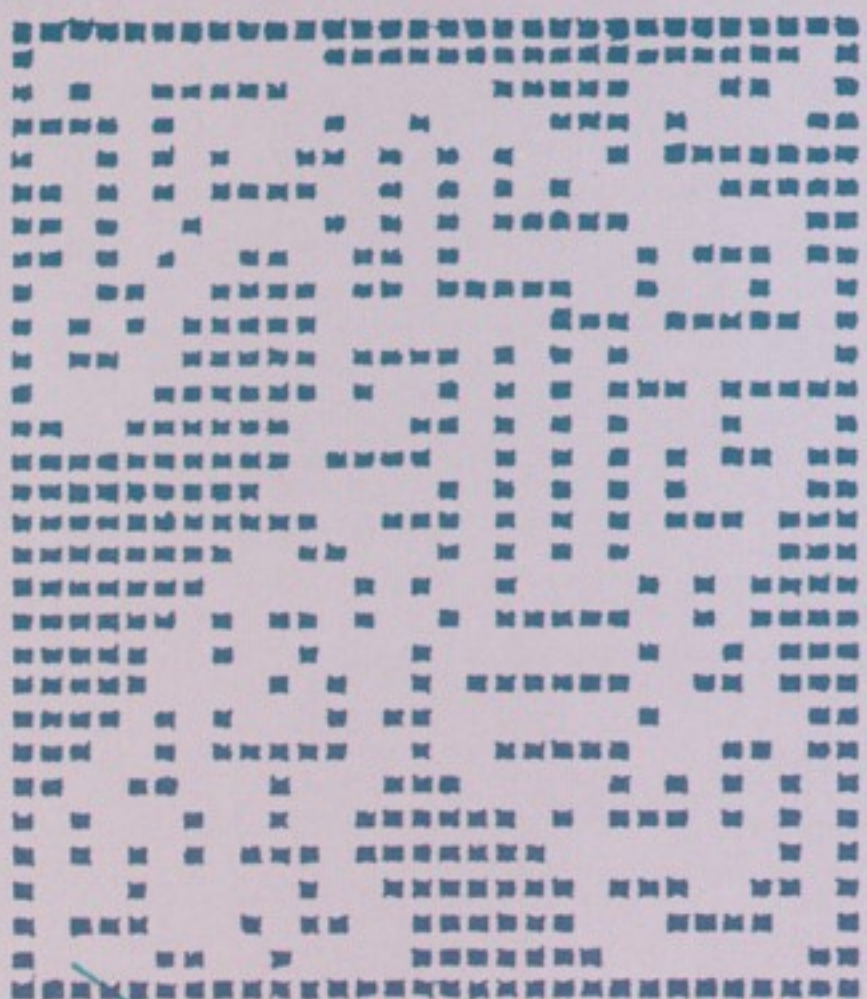
操作方法

テンキー……ダンジョン内の進行／スペースキー……バトルシーン（連打する）／ファンクションキー……マジック（FM－7用では異なります）

The Dragon Princess

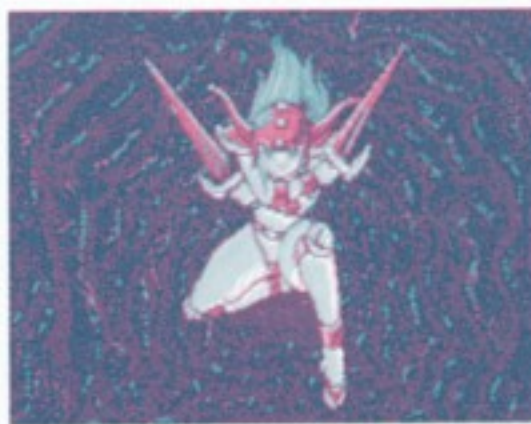
機種	PC-88 SR以降 X-1シリーズ FM-7シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,800円

敵キャラはすべて美少女ベースのモンスター！

THE DRAGON PRINCESS

同人版のイイところを生かした市販版だ

こちらはドラプリの市販版。といっても、同人版の3Dタイプとはまったく異なる、フィールドタイプのRPGに仕上がってる。基本となるストーリーはおんなじなんだけど、画面を見た感じはまるっきり違うゲームなのだ。さすが市販版、リキが入ってます！ 同人版が、タワーの1F～8Fまでのダンジョン形式なのに対し、こちらは「ファグリの森」なるフィールドを設定して、バトルシーンのみ3Dになるという形式をとっている。つまり、自慢の美少女敵キャラはそのまんま生かされてるってこと。バトルシーンの操作方法も若干変更されている。敵と出遭ったら、まずファンクションキー（F1～F5）で攻撃方法を設定し、次にテンキーで相手のどの部分に攻撃するかを決めるという、2段階設定だ。価格は、2枚組で4,800円。この内容から考えても、絶対お得なソフトといえるね。

⬆バトルシーンは3D画面なのだ

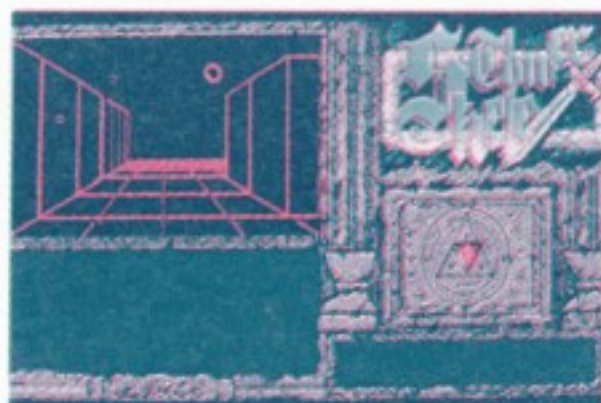
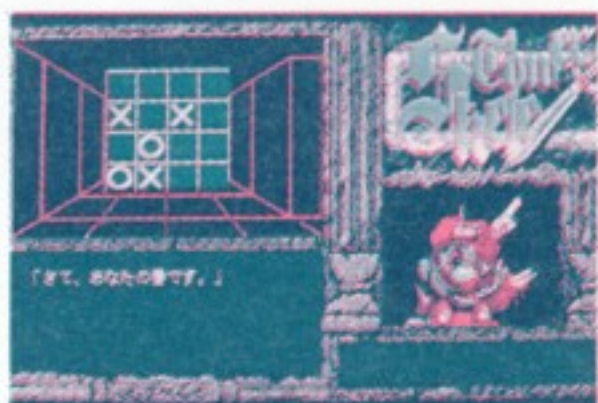
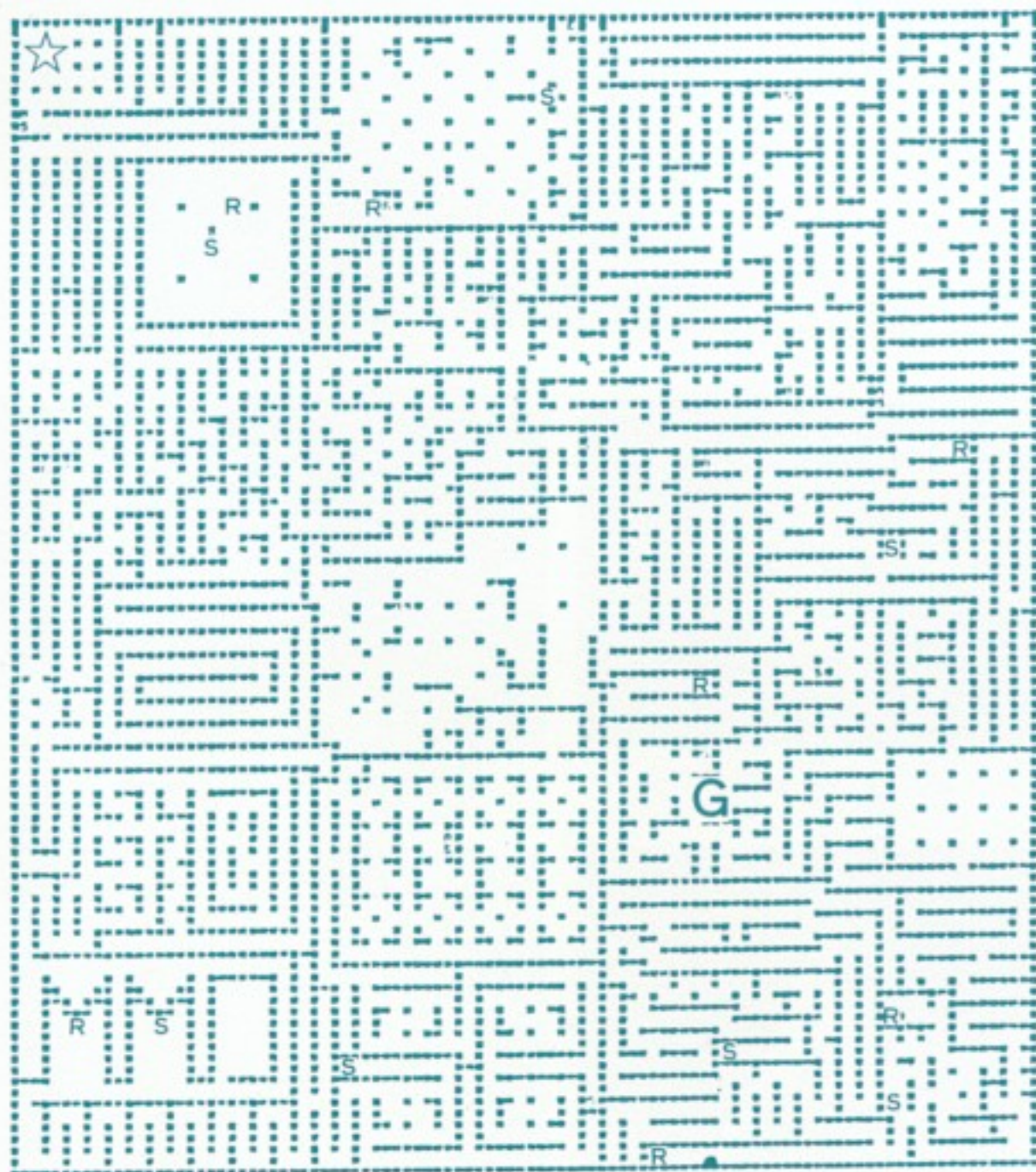
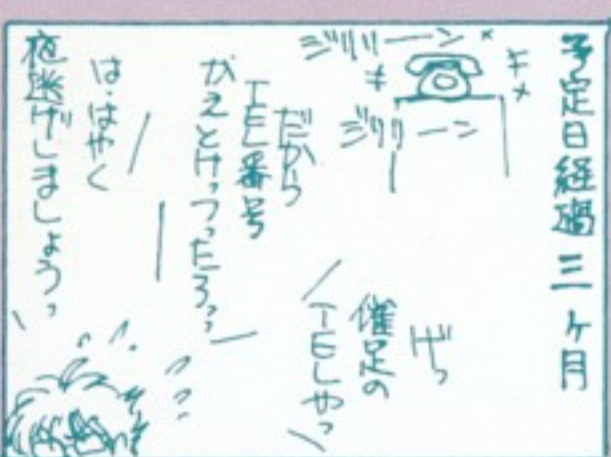
⬅画面中央はメインウィンドウ。右側のウィンドウには、ステータスと移動中のMAPが表示されます

機種	PC-88SR以降 XIシリーズ
メディア	5インチ
価格	1,800円

パロディ精神旺盛な、3D・RPG仕立てのゲームだぞ

SKELE TOWER

○×（マルバツ）勝負に勝って、美少女を救い出そうねっ！

とにかくっ！　MAPがデカいんだよね、このゲーム。3D・RPGってなにかと退屈しちゃうんだけど（マニアの人ゴメンナサイ）、ここまでくれば諦めもつくって感じ。

ただね、このゲームがタダモノじゃないのは、バトルシーンがなんと○×ゲームっていうところ。敵と出遭ったら、○×で勝負するってんだから笑える。しかも、その敵キャラは、マリオとかのパロディ版なんだから。そんで、このゲームの目的は、9F建てのスカルタワーの中から、各フロアに隠れている少女を助け出すこと。次のフロアに行くにはお金（お賽銭）が必要だよ。

➡バトルシーンはなんと○×勝負。勝ってお金をためよう。

〈ショップ〉

⬅ダンジョン内には、かわいい女の子が店番をしてるショップがある。アイテムを買えちゃうよ！

〈ローン〉

⬅もしお賽銭に必要なお金が足りなくても、このローンショップで借金ができる。親切設計だあね。

☆…スタート地点　R…ローン
S…ショップ　G…ゴール

☆スカルタワー1F MAP

ドラプリ発売日決定!!…？

ドラゴンプリンセス発売予定日決定!!

予定日経過一ヶ月
ひょひょひょ
へへへっあと一枚♡
ふ〜

予定日経過二ヶ月
おい もう2ヶ月過ぎたぞ
ぎっ まだ!? まだ画面だけだぜ〜

予定日経過三ヶ月
ジリリーン ジリリ
だから TEL番号かえとけっつったろ？
催促のTELやっ
は・はやく夜逃げしましょう

だれもが楽しめる、安くておもしろいものを

ECE SOFTWARE FACTORY

エースソフトウェアファクトリー

気軽に、楽しい、そしてオモシロイ!!

東京都内の大学生が中心となって活動している「ECE SOFTWARE FACTORY」は、だれもが楽しめる、安くておもしろいゲームを作りたいという考えから、同人ソフトの世界へ。現在は、PC-88用のクイズゲーム2本と、ADVゲーム2本を完成させている。昨年、夏のコミックマーケットに出品したクイズゲーム『LONG-NIGHT』は、なかなか好評だったとのこと。また、いずれのゲームも、初めてコンピュータに触れる人でも、簡単に遊べるようにと、操作の点で気配りが見えてうれしい。むだな操作があると、ゲームに没頭できないからね。

現在は、8人の会員がそれぞれプロジェクト別に、ゲームを開発している。一つのソフトを開発するのに、およそ6ヵ月ほどかかるそうだ。でき上がったソフトは、ほかの多くのサークルと同様、通販やコミケなどを利用し、販売している。

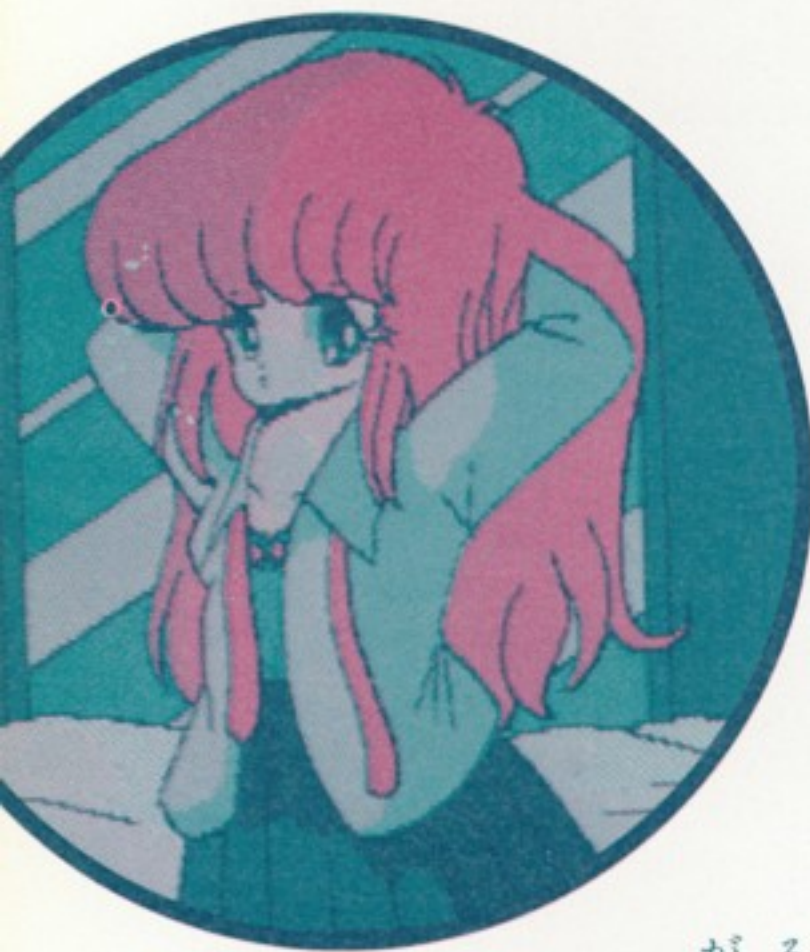
何はともあれ、なかなかの実力ソフト。一度試してみるだけの価値はあると思うよ。知性派のキミならクイズゲームなんかハマってしまうんじゃないかな。

from STAFF

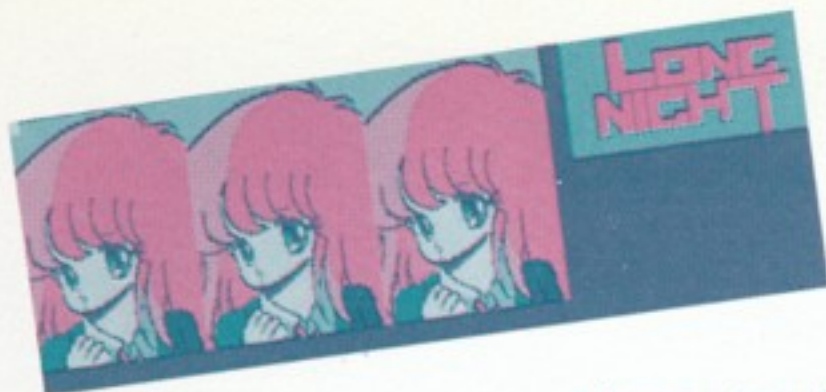
『LONG-NIGHT』は、62年の夏のコミケに出品したソフトです（ただし、スペースは委託でしたけど…）。クイズゲームの場合、問題の作成やその解答のチェックなどがあって、なかなか大変です。問題を作るときにあれこれ調べたりしたので、ちょっと受験勉強を思い出しなりなんかして…。ぜひ遊んでみてください。新作には、今のところADVを予定しています。こちらのほうも期待していてください。

脱がすためには、知性が必要?

コミック・映画・歴史・スポーツ・雑学と5つのセクションからなり、それぞれのセクションで6問正解すると1セクションクリア。1問正解するごとにカワユくて、ちょっとHな女の子のグラフィックが見えてくる。どのセクションにも、いくつかやさしい問題が用意されていて「その道のプロ」でなくても普通に生活している人なら十分に解ける…はず。ただし10問以上間違えると、そこでゲームオーバー。最初から挑戦しなくてはならない。不正解の数は、セクション1から順に加算されていくので、得意分野では1問も間違えないぞ！という気合いが大事。また、すべての設問に3つの解答が用意されていて、その中から、正しいと思うものを一つ選ぶという、いわゆる三択方式。自分のカンの良さをここで試してみるのもいい。

たとえばコミックのセクションでは、ここ一年ぐらいのコミックを中心に出題されており、その作品の作者を当てるものが多い。映画のセクションでは、有名な映画からの出題ばかりで、役どころや舞台となった場所などが設問になっている。歴史は、年代と出来事。歴史の授業が好きだ！という人ならかるがる解ける。スポーツ、雑学は、テレビなどの正統派クイズ番組に使われるような問題が用意されている。ただし、スポーツに関しては、「スポーツの歴史と成り立ち」といった感じの設問が数多く出てくるし、なじみの薄いも

クイズをやればキミのあちこち熱くなる

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	700円

LONG-NIGHT

美少女の乱れ打ち！彼女に励まされれば、力もわいてくる

のもあったりするので、このセクションは、スポーツ好きでもちょっと難しいかもしれない。

各セクションをクリアするたびに1枚のグラフィックが表示され、計5枚のグラフィックが見られるわけだが（もちろんセクションが進むごとにH度が増していく）、すべてのセクションを一問も間違えずにクリアすると、6枚目のグラフィックが表示されるのだ！　はたして6枚目のグラフィックとはいったい!?　それはこのゲームを購入し、全問正解して、自分の目で確かめてみよう。

『LONG-NIGHT』は、V2モードを使用した場合、タイトル画面と一緒に音楽が流れるというオマケ付き。値段のほうは、700円と非常にお買い得。まさに、だれもが気軽に楽しめる安いソフトというわけだ。グラフィックや、設問にもう少しアソビの部分が欲しい気もするけど、全セクションをクリアしたあとの満足感は、なかなかのもの。話題が豊富になったような気が…。

この種のゲームは、一人でプレイしてももちろんおもしろいけれど、何人かでワイワイ騒ぎながらやると、けっこう盛り上がるんだ！

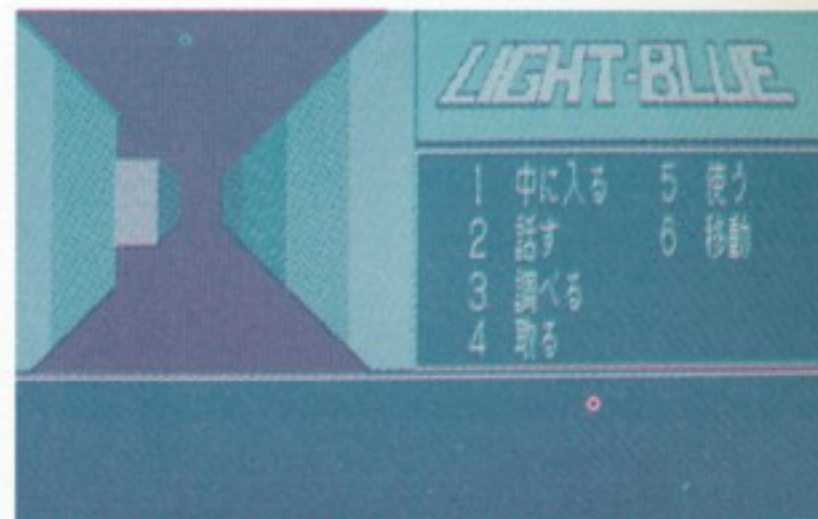
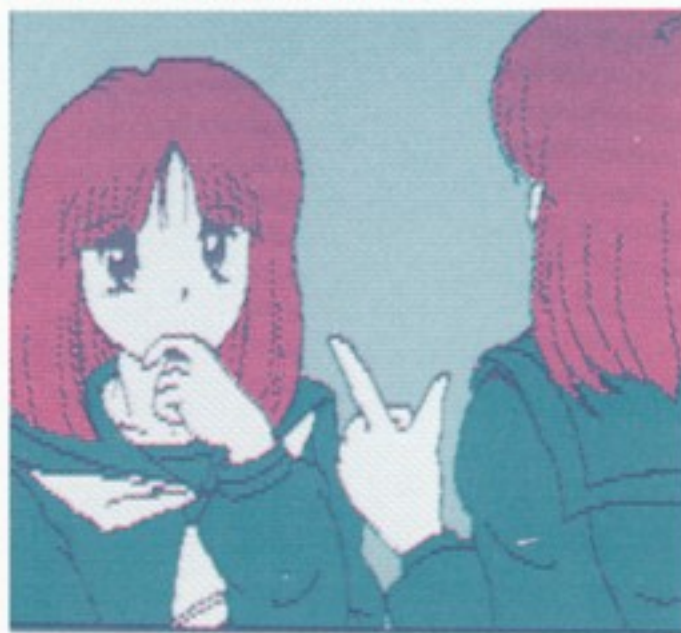
見たい人は賢くなりましょう

LIGHT-BLUE

校舎のどこかに隠されたヒミツが…？

機種	PC-88SR以降
メディア	5インチ
価格	900円

優子とともに行動開始！ナゾが深まる

今林優子は、私立の女子高に通う17歳の女の子。主人公である。ある日の昼休み、学校の裏手から、奇妙な物音が聞こえた。好奇心が人一倍旺盛な彼女は、さっそく何が起こったのかしらと、冒険を開始。というところからゲームがスタートする。学校内は、ダンジョンになっており、その中を右へ左へ進んでいくと、赤い壁が発見できるはず。そこは、教室など人のいるところを示し、「話す」「調べる」などのコマンドで各種の情報が入手できる。ダンジョン自体あまり難しくはない。ダンジョンは苦手という人でも比較的簡単に情報収集できるだろう。校舎内での情報収集が終わったら、次はなぜか古墳へ移動してしまう。そして、古墳内のダンジョンへ。そして、またまたなぜか宇宙へと優子は飛んでいってしまう。といった具合に展開していくわけだが、設定の強引さに、ストーリーが追いついていないのがちょっと残念。また、校舎内での情報収集を怠って、次に進もうとすると、なかなか渋い先生が出てきて、「教室に戻りなさい」と叱られちゃうから、全部の教室へ必ず行くこと。いろんな女の子に出会える。ただムダな情報が多かったりするのがちょっと気にかかる。

そして最後には、優子が地球を救うのだけれど、そこでゲームをやっている人の「犠牲の心」が試されちゃったりするのだ。自分の命をとるか、大切な地球を救うか!?　優子を助けたい気持ちはよくわかるけれど、ここはぐっと我慢。地球を最優先で救ってあげよう。そうすれば、このゲームを、ハッピーエンドでクリアできるよ。

グラフィックはきれいにまとまっているけれど、Hはまったくない。それを期待している人は、残念でした。セーブ機能はないけれど、一気にドーッとやってしまえるから、大丈夫。また、初心者でも簡単に操作できるように、テンキーだけで操作できるので○。早く優子を、悪夢から救ってあげよう。

情報収集は確実にしよう

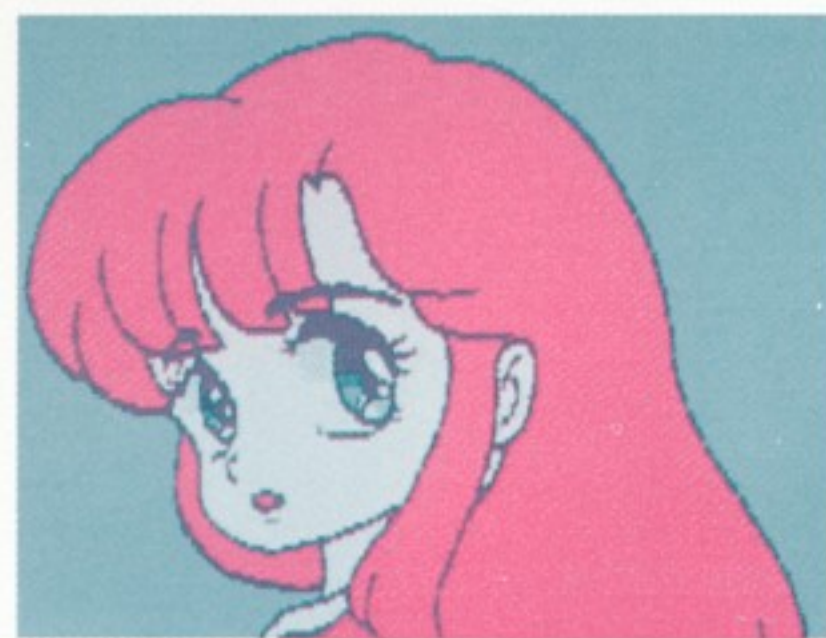
これがダンジョン。赤い壁を探せ！

これが問題の古墳なのだ

宇宙船に乗り込んだ優子は…

➡一つの国をクリアするとグラフィックが見られる

世界中を回ってクイズに答える!

クイズを解きながら世界7ヵ国を回り、最終的には、世界クイズ会社を設立するのが目的。スタートは、カナダ。各国とも、1問正解するごとにグラフィックの1/6が開き、6問正解すると1枚のグラフィックが完成、次の国に旅立てる。各国とも、その国に関する問題と、一般雑学が出題される。いずれもなかなか難易度の高い問題ばかりで、世界クイズ会社設立への道は非常に険しい。

スタートのカナダをクリアすると、次はスイス、シンガポール、イギリス…と世界を回っていけるが、不正解の数が五つになると、そこでゲームオーバー。乗っていた飛行機は、なんと火を噴いて墜落してしまう。どのステージも、50以上の問題のなかから、ランダムに出題されるようで、運だけでクリアするのは無理。ただし1回のステージに、同じ問題が登場することもあるので少しは楽。同じ問題が登場しないようにしてほしかった気もするが…。解答の方法は、YES OR NOの二者択一。YESだと思ったら、テンキーの「1」、NOなら「3」。いとも簡単だ。しかし、その簡単さが命取り。「えーい! ままよ」で飛行機は、墜落…。そして、ゲームオーバー…。まあ、自称「普通」の人なら、20回の墜落は覚悟しておいたほうがいいだろう。質問の難しさに比べ、グラフィックのほうはちょっと物足りなさを感じる。一つの国をクリアすると、あまりHではない、カワイイ女の子（ちゃんと服を着ている）が登場してくれるのだが、スイスをクリアしたら、スイスの民族衣装を着た女の子がでてくるなどの工夫があったらよかったのでは…。

これを一回で、それも全問正解でクリアできたら、世界クイズ会社どころではなく、世界のクイズ帝王になれるんじゃない?

⬆さあ、次の国へ旅立とう!

⬆サヨウナラ、と飛行機は墜落してしまう

あなたは、どの国の問題が得意?

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	700円

DESERT MOON

これがボクらの実態だニャ~

➡アットホームな雰囲気の女の子

アシスタントの女の子募集してま〜す!!

TSUKKA soft ware

ツッカソフトウェア

スタッフ8人集まればいつもにぎやか

東京は東池袋のとある一室で、日夜おもしろソフトづくりに励んでいるTSUKKA software。代表者のTSUKKAくんは、コミケのようなお祭りごとが大好きという17歳の高校生だ。

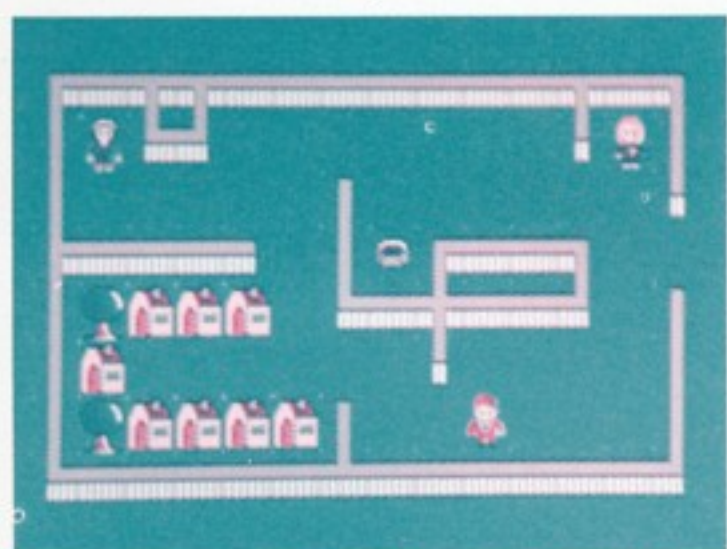
コミケット32で、初めて買った同人ソフトがおもしろかったことがきっかけで始まったこのサークルは、現在開発スタッフ8名。同人ソフトはもちろんのこと、会報なども作ってしまう、ガッツあふれる集団なのだ。

今までは、今回紹介する『スピリット』や『Raise Dead』のようなアクションAVDが多かったけど、今年の夏のコミケでは『みならい魔導士ミイ』などの本格派ADVや『こんなクイズ見たことない』のようなおもしろクイズゲームも出品し、新しい分野にも次々とチャレンジしている。

「コミケに行かれなかった〜」という人のためには、通販という強い味方があるのでご安心を。

今後の予定は…未定だけど、とにかく気になるTSUKKA softwareです。

from STAFF

ソフト開発でいちばん苦労する点は、グラフィックと処理の高速化です。『スピリット』や『Raise Dead』のスクロールの速さは、なかなかのものだと思います。場面ごとにBGMも変わるので、きっと退屈しないで遊んでもらえるでしょう。新作の予定は、『みならい魔導士ミイ』や『海の向こう』、その他いくつかありますが、どれが最初に完成するやら…。どこかの即売会でボクらを見かけたら、新作ソフト、買ってくださいね。

☗スタート地点の村。家の中には貴重な情報をくれる村人もいる

いとしい恋人アレンの命を救え!

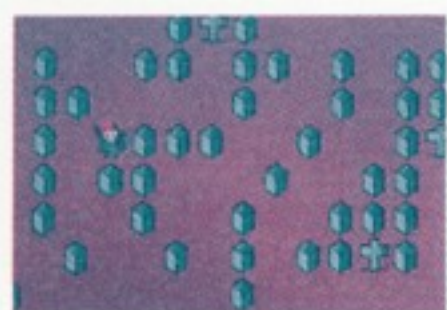
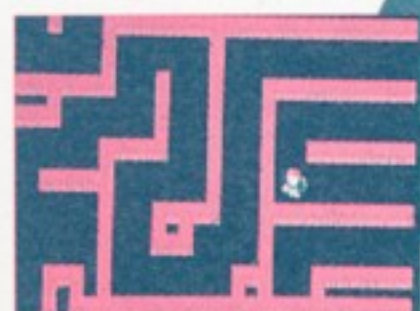
マイラデルという村に、アノルという一人の若者がいた。村に激しい雨が降った夜、彼は恋人アレンの夢を見た。なぜか切ない夢だった。次の日、空は真っ青に晴れ渡った。しかし、アノルの心は暗かった。昨夜アレンが何者かによって殺されてしまったのだ。

アノルが悲しみに沈んでいると、魔法使いが現れ、彼に言った。「ドラゴンのうろこを持ってくれば、私の魔法でアレンを生き返らせることができるのじゃが…」

アノルは、旅立つ決心をした。

まずは村で情報収集。すべての家を回ったら、冒険に出発しよう。一見RPG風のMAPは意外と狭いので、迷子になる心配はない。人の話はしっかり聞くこと。持ち物によって会話が変わったりするのは、なかなかADVぽくってよい。

ゲームオーバーがなく、行き詰まるとつらいが、画面処理が早くテンポもいいので、いつの間にかのめり込んでしまっている不思議なゲームだ。謎もそれほど難しくないので、ADV初心者向きというところかな。

迷路

☗ゲームの後半になると、迷路が立て続けに出てくる

☗MAPは広くないので、マッピングは不要

☗この人に会いに行くと、いいものくれるヨ

初心者向きのアクションADVなのだ

機種	PC-88SR以降
メディア	5インチ
価格	700円

スピリット

ドラゴンのうろこを探し、村に平和を！

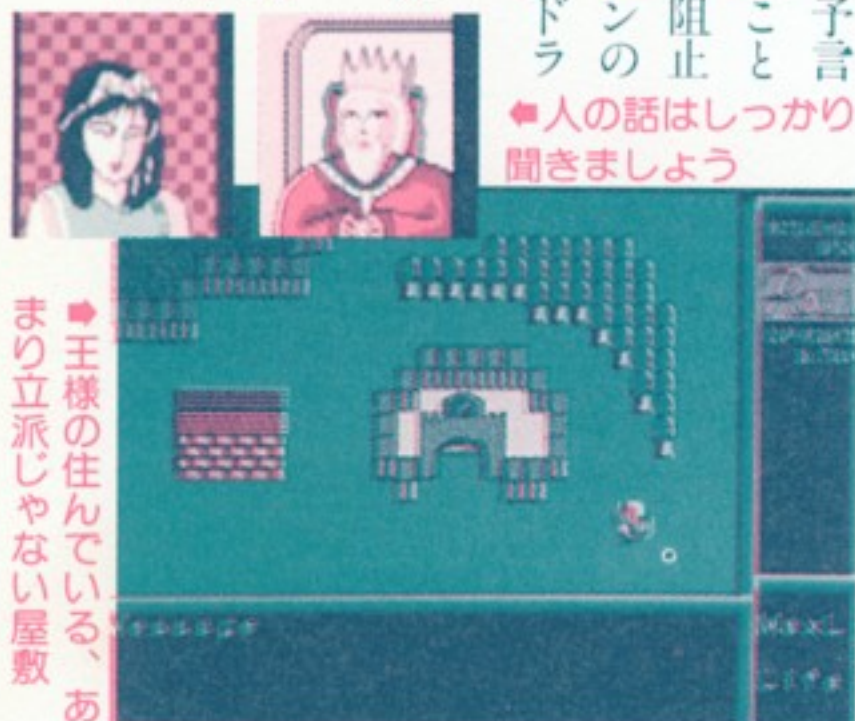
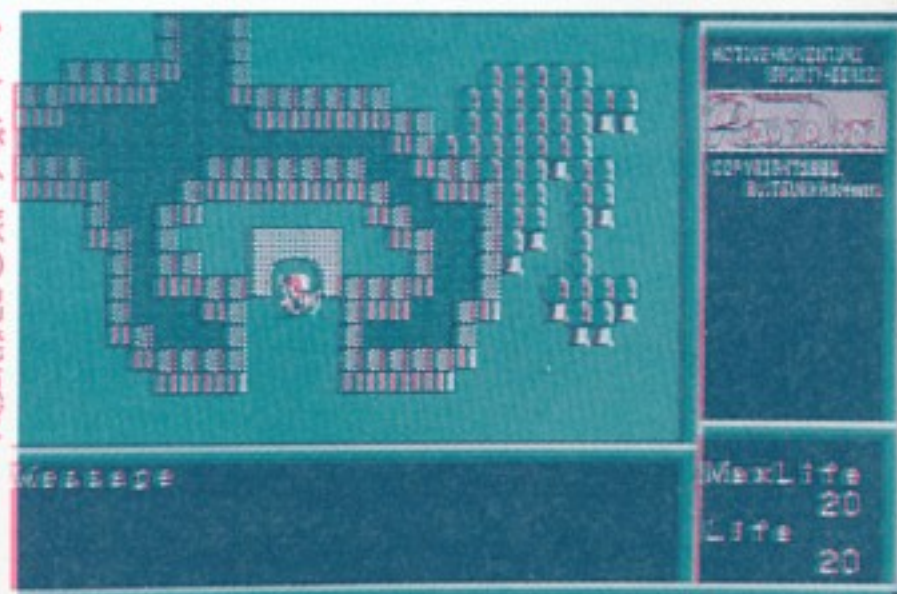
機種	PC-88SR以降
メディア	5インチ
価格	1,000円

RaiseDead

完成度バッチリのアクションADV

『Raise Dead』は、前作『スピリット』を大幅に改良、パワーアップしたTSUKKAおススメのソフト。

平和な日々が続いていたフィニリア村を、ある日突然不吉な影が襲った。予言者ラミルが、近い将来村が破滅することを知ってしまったのだ。村長は災いを阻止するため、村の若者アノルにドラゴンのうろこを持ってきてほしいと頼む（ドラゴンのうろこって万能薬なの?）。アノルは村の平和を守るため、一人旅に出るのだ。

目的は前作と同じだけれど、画面数、アイテム数、キャラクター数などが約4倍近くになっている。これでディスク2枚組なのはミゴト！ また、いちばん違う点は、LIFE値があること。0になれば当然ゲームオーバーになる。5匹出てくるデカキャラの弱点を探し出し、アクションゲームよろしく体当たりして倒せば、MAX(最高)-LIFEが増える。アクションRPGのソーカイ感も味わえてしまうワケ。

さて、ゲームの内容はADVなので、くまなく探検して、情報をしっかり集め、順序よく進めていくことが大切。基本的なことだけど、それぞれのアイテムが重要な鍵をにぎっていることを忘れずに。○○がないと入れない、なんていう場所もあるからね。

まずは、王様のいる街に行こう。この王様は貧乏なので、粗末な家に住んでいる!? 最初は何も教えてくれないけど、アノルが強くなれば、ドラゴンのすみかを数えてくれるはずだヨ。それから、近くに住んでいる女の人が薬を欲しがっていたら、助けてあげよう。人助けして悪いことなんてないからね。

草原、街、ピラミッドなど、場面ごとにBGMも変わり、雰囲気を盛り上げてくれて○。前作を解いた人は、ぜひ挑戦してほしいな！

⬅人の話はしっかり聞きましょう

➡王様の住んでいる、あまり立派じゃない屋敷

➡ここが、旅の出発点だ

TSUKKAのO氏

ツッカー開発室
O氏
カタ カタ カタ カタ カタ カタ カタ

プログラムは一気に打ち込む
それが彼のモットーであった。
カタ カタ カタ カタ カタ

こまめなセーブなどしない
めんどうだからである
カタ カタ カタ カタ カタ カタ カタ

ツッカー天才プログラマー
O氏はもえつきた・・・
あ・停電だ

デカキャラ現る

⬇同じような動きをするヤツでも、弱点は違うのダ！

ピラミッドMAP

⬆このピラミッドには、トラップなどはない。でも、アイテムを見つけないと通れないぞ。さて、この奥に潜んでいるものは……。

ゲームとアニメを愛する同人サークル!!

ROCAL COMPUTER CLUB ローカルコンピュータクラブ

素直に打ち込めるソフトを作りたい

〝ローカルコンピュータクラブ〟は、総勢10名。〝HABATAKI―II〟というサークルと合併して、現在の形になった。これまでに、同人ソフトだけでなく、コンピュータ関連の同人誌なども編集してきたそうだ。

スタッフみんな、アニメに対して非常に興味を持っているようで、『ROCAL―ART』というアニメキャラのCG集を、すでに6集まで出している。

ほかのサークルとの交流も盛んで、現在RPGを共同開発中だとか。なかなかの大作に仕上がりそうと、サークル仲間の注目を集めている。

サークル会長の目下の悩みは、メンバー全員がゲーム好きなため、制作がたびたび中断すること。彼らに再びやる気を起こさせるのにひと苦労するそうだ。

⬅めちゃカワイイCG集のなかの女のコ。留美子サン、大好き…

from STAFF

『ぱにっく IN コミケット』を買っていただくと、アレ? と思われた方も多いハズ。パッケージに〝HABATAKI―II〟というサークル名が書かれていますよね。これは、原画を担当したきさらぎさん(注・女性)が、ここの会員なのです。おわかりですか。ところで、これからの予定ですが、大きいものとしましては、3サークル共同開発(HEART―PROJECT)のRPGなんかがあります。乞うご期待!

ROCAL ART 6

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,000円

アニメ大好きっ子に贈る、CGアート集!!

同人ソフト界最近の流行がコレ、です!

コミケに行くと、本当に同人ソフトではCG集が大はやり。自分の好きなアニメキャラを画面にみごとに再現している。

コンピュータを、ゲームばかりに使っている人間には、CGがここまでもてはやされる理由がちょっとわかりづらいんだけど、きっとスタッフの思い入れが強い分、買う側(つまり見る側)にも、その思いが伝わってくるのかもしれない。

事実、知っているアニメキャラが画面に映っていると、見ているだけでもワクワクしてしまう。そういう意味では、とてもよくできているソフトだ。それに出てくる女の子がダントツかわいい。イラスト集なんかの半分の値段で味わえるこの喜び、う、うれしい!

©野部利雄・小学館

⬆「ミューの伝説」より。劇画タッチがよく表現されている

©高橋留美子・小学館

⬆ご存じ! 永遠のマドンナラムちゃんと、世紀のスケベあたる君

⬇「らんま½」の彼女。青いタンクトップがかわいいよね!

コミケ会場が舞台のドタバタADV!!

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	980円

ぱにっく IN コミケット

会長の好きな女の子。告白されたキミは…

騒がしいコミケットの会場で、初めて見かけた女の子。その子から突然愛の告白をされてしまった。彼女の名前は麗華。コスプレ(コスチュームプレイ)で、チャイナドレスに身を包み、われわれ〝ルカーロ・ソフト〟の応援にきてくれていた女の子だ。しかし、待てよ! この子は会長のお気に入りって話じゃなかったっけ…。

「好き」

うっすらと頬を染めてうつむく彼女。ウーン、青春だ。青い山脈だ(古すぎる)。そしてここは青くもなく、天井の灰色ばかりが目立つコミケ会場。よーし、やるっきゃない! 会長がなんだ。使えない先輩じゃないか(オフレコね…)。所沢の夏祭りで、タコ焼き1個しかくれなかったじゃないか! この騒ぎに乗じて、麗華といっしょに逃げ出してやれ。

かくして、2人の逃避行(とはいっても会場の外までだけど)は始まったのだ。

はたして、キミは麗華を連れ出し、会場の外へ無事たどり着けるのだろうか…。横では、会長の目がギラギラ光っているのだ。

コマンド選択による逃避行ADV(アドベンチャー)(そんなゲームあったっけ)。カンを頼りに、思いっきりプレイしてみてくれ。

←どちらに行くかは、キミのカン次第。ヘタな方向に行くと、会長につかまっちゃうぞ!

→ディスクを変えるのは彼女の指示でやろう。あまり遊ぶと、ヤバイことになるゾ!

パワフル! このゲームの登場人物たち そしてヘン?!

←主人公(名はない)。埼玉県某県立高校在学中。怪しげなコンピュータサークル〝ルカーロ・ソフト〟の正会員。18歳。A型。今回先輩の会長を裏切り、麗華とともに、逃亡を企てる。キ○プ翼に似ているが、血のつながりはない、と担当が言っているらしい。

↑会長。19歳。A型。都内某専門学校在学中。麗華に好意を抱いているのだが、今回は悪役になってしまう

←カメラマン。18歳。AB型。コミケのコスプレばかりを撮っている。今回も麗華に声をかけるが、単なるワキ役にすぎない。

→コードネームは〝メロン〟。19歳。AB型。フリーターで実在の人物。ほかのサークルからソフトを出すが、内容は不明である。

↑謎の中国人。24歳。B型。コミケにいるチャイナ服を着てる女の子ばかりに声をかける。とてもけなげな青年。

→きさらぎ麗華。17歳、B型(ちなみにこのゲームの原画担当きさらぎ明女史もB型、23歳である)。ごく普通の埼玉の女子高生。会長の頼みで売り子を手伝っていたのだが、主人公に一目惚れ。会長を裏切って、逃亡に参加。中国語なまりが不思議な女の子だ

内輪ウケがおもしろいお買い得ソフト

まずこのソフトを見て驚くのは、7枚組のディスクと豪華プラスチックケース。これで980円というのは、やはり同人ソフトだからなせる技か…。制作スタッフの好意？が伝わってくる。たまに5,000円や6,000円のソフトを見かけるけど、ローカルの意気込みをぜひ見習ってほしいものだ。

と、ほめたあとで、内容について少し。プレイしてみての感想は、ADVゲームとして遊ぶには、謎の希薄さがちょっと目についた。構成は、ディスク一枚につき一イベント。しっかりしているんだけど、逃亡が目的のこのゲームで、「逃げる」というコマンドを使うのは、まあ正攻法だよね。なのに、たやすく逃げられるのには、ちょっと気落ちする。さすがに、ラストではこのコマンドは使えないけど、これ以前のイベントでも「逃げる」はデッド（ゲームオーバー）にすれば、もっと緊張感が出たのに…。

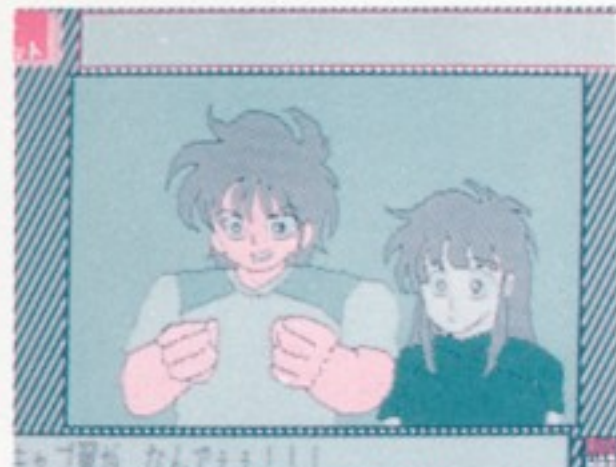
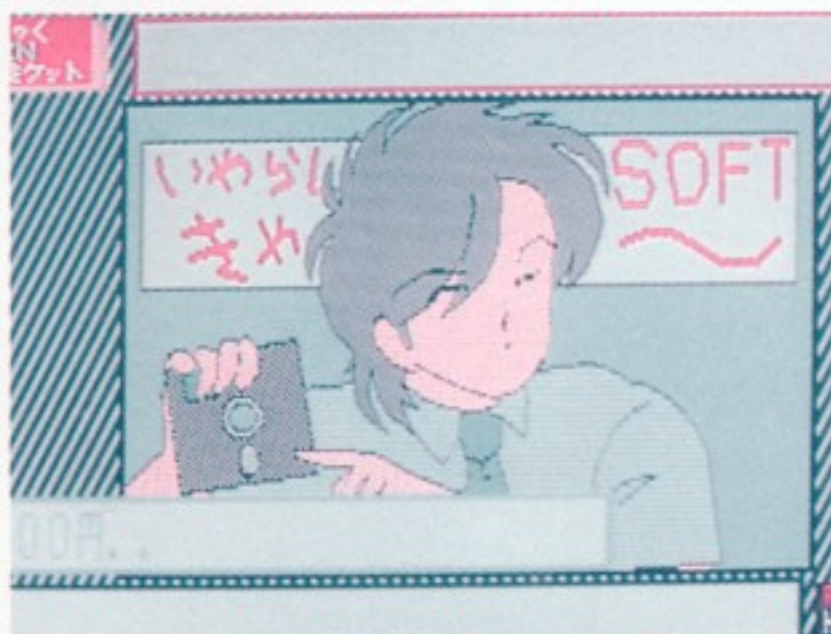
もう一つ。ゲームオーバーになるとき、その過程にちょっと不自然さを感じた。右か左かどちらに行っていいかわからないところで、左を選べばOK、右ならゲームオーバーっていうのは、あまりにムゴイ！　何らかのヒントがほしかったな。…と、少しキビシイことを言ってしまったけれど、これはあくまで謎に関しての部分。それ以外は、なかなかよくできているのだ。

まずは、音楽。同人ソフトにはほとんどBGMが入ってないけれど、このソフトには、アップテンポな曲がテーマソングに使われている。ノリのよさがゲームの雰囲気を盛り上げてくれて、二重マル。知らないうちにひき込まれてしまうよ。

次にグラフィックだけど、さすがにCG集を多く出しているサークルだけあって、画面のレイアウトなどは言うことナシだ。一つのコマンドに対して、2~3の画面を使って答えを出してくれるのには、思わずうれしくなってしまった。しかし、最後までこのスタイルでストーリーが進むため、後半多少だれてしまう。ムダな画面を省いて、もっとテンポよく進めれば、おもしろさも倍増したハズ。ぜひ、次回の参考にしてほしい。

さて、このソフトの魅力をもう一つ紹介しておこう。それは、このソフトに付いている取り扱い説明書。同人サークル特有の「お遊び」が盛りだくさん。ヘタな小説や漫画なんかより、よほど笑えてしまう。なかでも、このソフトのQ&Aのコーナーは、スタッフの本音が出ている。またスタッフ個人の紹介覧を読めば、このゲームが彼らをモデルにしたものであることがすぐにわかってしまう。

まあ、980円のこのソフト。買って損はしません。同人誌の世界がどんなに恐ろしく？　どんなに楽しいかは、このゲームをプレイしてみれば一目でわかります。そして、ゲームが終わるころには、コミックマーケットに遊びに行きたくなっているかも…。急に来年のコミケが待ち遠しくなったりしてネ。

⬆カメラマンに撮影をお願いされちゃった。さて、キミは彼女をどうする？

⬆キャプ翼のエリアで、思わずリキんでしまう主人公。彼女のとびでた〝おめめ〟が愛らしい！

⬆突然出てくる〝メロン〟君。彼のソフトを無理やり買わされてしまう。もちろん、彼女の冷たい目が、そこに!!

ローカルのこりない面々

➡出たあ!!　〝ルカーロ・クラブ〟の会長で、高校の先輩!!　ニヤケタ悪役、ここに参上!!

➡会長出現に叫ぶ2人。さあ最後の難関を、キミはどうやってしのぐのか?!

意欲的に技術開発に取り組む数少ないFM系同人サークル

R-soft アールソフト

from STAFF

本作品は"R-soft"の一作目で、87年夏のコミケ出品したものです。現在からみると、絵のレベルの低さ、シナリオの問題などが目につきますが、大画面でのアニメーション、声の出力技術は今でも十分通用するものだと思います。FMユーザーに満足してもらえる作品を、これからも数多く開発していきます。

カワイイ美穂ちゃんの声に思わずゾクッ

ここで紹介する『宇宙刑事キャリバン』は"R-soft"の記念すべき第一作目。FM-77AV専用の同人ソフトは、なかなか珍しいけれど、十分にハードの性能を生かした作品に仕上がっている。

現在、サークルの会員数は約10名。その半数がソフト開発のスタッフだとか。ソフト開発の期間に、だいたい1年から1年半くらいかけるというから、作品に対する思い入れも相当なものだ。

で、話は戻ってこのソフトの内容だが、アニメーションあり、FM音源による音声出力ありと、技術的な面で驚かされることの多いSF・ADV(アドベンチャー)ゲームだ。簡単にストーリーを説明すると、太陽系からはるか遠くにある星間連邦国家は、多発する惑星間のトラブルに対処するため、保安機関SSAに宇宙戦闘機の開発を命じた。やがて、戦闘機「プロキシモ」が完成し、テスト飛行のため燃料をめいっぱい積み、テイクオフしたのだ。しかし、なんの連絡もないまま、プロキシモは消息を断ってしまう…。

そこでSSAは、全宇宙のエージェントに、消えた戦闘機の捜索指令を下した。そのころ、地球にいたエージェントの一人、小川美穂の通う高校に謎の転校生がやってきた。彼の名前は亜光真…。

主人公、おちゃめな美穂ちゃんの名セリフ「美穂わかーんない！」を、キミもFM音源で体験してみてはいかが？

⬆謎の転校生、亜光真。美穂ちゃんは彼に淡い思いを

⬆主人公の美穂ちゃん

⬅美穂ちゃんの寝室。ここであの名セリフが聞けるのだ！

⬇夕闇せまる街角でたたずむ美穂ちゃん。声をかけてみよう

⬆「美穂ちゃーん」と声をかければ、ククククッと彼女が振り向くのだ。オドロキ！

⬇海の見える喫茶店でデート。でもこのロマンスもつかの間。二人はお互いの任務のために戦うことに…

ぜひ買ってお確かめください Ⓡ

動く絵

しゃべるキャラクター

あ…！

それが

いらっしゃいませ♡

R-soft です。

機種	FM-77AVシリーズ
メディア	3.5インチ
価格	1,500円

美少女美穂ちゃんの名セリフに大カンゲキ！

宇宙刑事 キャリバン

やっぱり女の子がいちばん！
妥協がキライなナンパ組!!
ファミリーソフト ファンクラブ

from STAFF

ファミリーでソフトなサークルとは我々のこと。ここで紹介されているゲームは、試作品なので当然バグがある…かもしれない。本当はコレでほとんど完成してるんだけどね。さらに細かい手直しをして、完成バージョンを発表しようと思っている。遊んだ感想などをぜひ聞かせてもらいたいな。

勉強しようネ！大人の恋のABC

原宿辺りを歩いているカワイイ女の子と、ニャンニャンしてみたい。そんなキミの思いを、メいっぱいかなえてくれるのが〝ファミリーソフト〟の『GALナンパ大作戦』だ。

同人ソフトには珍しいMSX2対応。最初、キャラクターのぎこちない動きにちょっととまどうけど、市販することを前提に開発されているので、タイトルグラフィックやオープニング画面にはかなり力が入っている。

内容は、原宿を舞台に、あちこちにいる女の子に声をかけて、ナンパしまくる、というもの。うまくデートに誘えればOK。しかし、いきなりホテルなんかに連れ込んだりしてはダメ。食事をしたりお茶したりと、ご機嫌をとらなければならない。さて、ようやくベッドインして、さあこれから…。キミならどうする？焦りは禁物だ。一つ一つこまめにやらないと、相手は満足してくれないんだ。ここで手を抜くと先には進めないゾ。時間（10時から24時まで）と所持金（15万円）の制限もあるので、そう簡単にはいかない。ただ、コマンド選びに失敗してのゲームオーバーはないので、積極的にナンパしよう。ナンパの王道、ヘタな鉄砲も数撃ちゃ当たる、だ。

⬅街を歩き回り女の子に話しかけるんだ

⬇うまくナンパできたら、いざホテルへ。あとはキミの腕しだい！

⬆服を脱がせていく。ウーン、たまんない

あとはバンティーだけだ。⬆優しくとってあげよう…

ヘヘヘッ、全部脱がしちゃった。これから…⬇

⬇マダムラフォーレとのホテルでの密会。後ろからパコパコ突きあげちゃえ!!

ファミリーって楽しいな、の巻

原宿ムスメを次々にナンパしろ!!

機種	MSX2
メディア	3.5インチ
価格	6,800円

GALナンパ大作戦

Presented by Familysoft

GALナンパ大作戦

CAD・BOXなるハードを世に送り出した知能派集団
ぐるーぷCAD

from STAFF

はじめまして、ぐるーぷCADです。ちなみにCADとは、「コンピュータで遊ぼう同好会」の略です。このソフトは我々サークル初の作品なので、いろいろご不満もあると思いますが、どうかお許しください。ゲームの内容はよくあるパズルゲームですが、少々ひねっているので、きっと悩んでもらえるでしょう。

裏面まで出てくる、複雑なパズルなのだ

社会人のスタッフが多い〝ぐるーぷCAD〟の活動は、同人ソフトの開発、CAD・BOX（ハード）の受注、そして会誌『CAM』の発行と幅広い。同人ソフトを開発するようになったきっかけは、市販のゲームソフトにあまりおもしろいものがなかったからだそうだ。しかしスタッフの皆さん、ほかに仕事をもっているのに、コミケなどにも積極的に参加しているというからス・ゴ・イ。

⬅カワユイ美少女が次々に登場

今回ここで紹介するソフトは、スーパーパズルゲーム『くっきい』だ。バラバラになった16分割パズルを、テンキーの2、4、6、8を使って一枚のグラフィックに仕上げるというもの。ここまでは、普通のパズルと変わらないが、なんとこのパズルは、1回コマを動かすたびに、隠れている裏のグラフィックが画面に表示されてしまう。

わかりやすく説明すれば、表のグラフィックをAとすると、その裏側にaというグラフィックがついているのだ。Aを1回動かすとaになり、aを1回動かすとAになるという仕組み。それがごちゃ混ぜになっているのだから、もう知恵熱が出てもしようがない。

第1面だけは9分割。表裏入り乱れるの図

第1面は、クッキーを焼いている女の子とSFギャルが登場。まずは、そのSFギャルを完成させる。完成できるのは表のグラフィックだけなので、この場合クッキー少女はすべて裏面に隠れてしまうことになる。時間の制限はないが、各面の最高記録がそのつど記録されるので、時間の短縮に命を賭けてみるのもおもしろい。最初はコツをつかむまで、じっくり考えていったほうがいいだろう。いくら頑張っても、どう逆立ちしても完成しないときは〝ぐるーぷCAD〟まで手紙を送れば、ヒント集を送ってくれるのだゾ。時間と必殺テクがモノをいうので、ホンモノのゲームプレイヤーにススメたいソフトだ。

発熱覚悟のスーパーパズルゲーム！

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,000円

くっきい

⬆ウーン、あともう一歩なのに…
⬇ヤッター、思わず感激の一瞬！

ぐるーぷCAD開発奇談

学生に負けてられません。大人の同人ソフト

RANMA PROJECT

ランマプロジェクト

from STAFF

だれでも知っているカードゲーム、セブンブリッジを使ったソフトです。自分でいうのもあれですけど、なかなかうまくまとまってるでしょ。グラフィックの女の子は全部で7人。簡単には最後までいけないけど、隠しコマンドもあるので、どうにかガンバッてください。プレイした感想を聞かせてもらえればうれしいな。

←色っぽい肢体に大人の魅力が

なんといってもグラフィックがきれい

〝RANMA PROJECT〟は、同人ソフトのなかでも、なかなか質の高いゲームを作っているサークル。昨年夏、コミケに出品した『せしーる』は、300本も売れるという好評ぶり。

これだけハマってしまう同人ソフトも珍しい。市販されているつまらないソフトより、格段に楽しめる。

グラフィック、操作性など、満足のいくおもしろいセブンブリッジのカードゲームだ。だれでも知っているとおり、配られたカードから数字が同じ、または同マークで続いた数字のカードを最低3枚からどんどん開いていき、手持ちのカードがなくなったら勝ち。対戦相手は女の子3人。負けた場合、手に残ったカードの合計点がマイナスとなり、勝った場合はほかの3人から点数がもらえる。

一度勝つごとに左半分にある画面の女の子が服を脱いでいく。きれいで見やすいグラフィックが、よりゲームにのめり込ませてくれる。

ゲームに勝ち続けると怒りだすのか、対戦相手の一人が急に勝ちだし止まらなくなってしまうことがある。やはり、女性と遊ぶときには、優しさと、遠慮が必要なようだ。どうやらそのへんの加減が『せしーる』を攻略するためのコツらしい。

ステージ1、2までは、なんとなくクリアできるのだが、ステージ3になると、かなりアタマとテクニックと運が要求され、一度も勝てずに負け続け、持ち点0のゲームオーバーということもある。しかしそこでくじけさせないところが『せしーる』の偉いところ。なんといっても服を脱ぎ続ける女の子が最後には、生まれたままの姿になってしまうンだから、これを見ずして終われようかと気合が入るというワケ。

YUIちゃんや、TOMOちゃんに負けないようガンバってみよう。それでは健闘を祈る！

3 3 4 8 10 10 Q Q

↑この手ならどう進める？

↑ステージ2の女の子だ

↑セーラー少女は手強いゾ

ランマプロフィール！

RANMA PROJECT　メンバー紹介
三奈瀬比都美
性別 男
特技 絵を書くこと
コミケにコスプレのラムを見るために行くという変態！である

彼の住みか兼開発室想像図
テレビ
ピッ
カチャー カチャ
ビデオ3台
彼はいそがしい

Mr. NYAJIRA
性別 おす
特技 雑用
何でもこなす
コミケにいく目的は前者と同じかもしれない

どなたか手伝ってくれる方お手紙下さい

セブンブリッジでキミの元気を試そう

機種	PC-88シリーズ
メディア	5インチ
価格	1,200円

せしーる
CECILE VERSION 2.0
PRESENTED BY
RANMA PROJECT 1987
CHRACTER DESIGN / HITOMI MINASE
COMPUTER GRPHIC / SINOBU MENDOU

せしーる

'88 夏 とびっきりお天気 コミックマーケット 34

最新レポート

やっぱりコミックマーケットには、晴海の空と晴海の海がよく似合う。年々増え続けるサークル数も、今年はなんと10、000を数え、これまでで最高の盛況ぶり。また、同人誌、同人ソフト、コスチュームプレイなどの質も内容もグンと充実してきている。では、コミケに行った人にも、行けなかった人にも楽しくお送りする、コミケ最新レポート!!

夏の晴海。コミケ初体験にビックリする、の巻

8月13日、土曜日。とってもお天気。編集部一のんびり屋の私が、どういうわけか、コミックマーケットの取材を担当することになってしまった。漫画なんかはよく読むんだけど、同人誌や同人ソフトなんて手に取ったこともないのに…。不安だなー、どうしようかな、と思いつつここは晴海、コミケ会場の入口。やっぱり私はのんびり屋。こうなれば、腹を決めて行くっきゃないな！

コミケが開かれている晴海の国際貿易センターは、スッゴク大きな会場が7つもあって、モーターショウやビジネスショーなんかに利用されてるの。いわゆるコンパニオンのメッカ、っていうところね。今年のコミケは、そのうちの新館と西館を使うって聞いたんだけどな。ア、アレ……？　なにあの行列は！

⬆コミケでの楽しみの一つは、サークルの人たちとのおしゃべり。つい長話しに

「すいません。この人の渦はなんなんですか？」と、恥ずかしげもなく、近くにいる人員整理のお兄さんに聞いてしまう。「はいはい、コミケに入場する人は後ろに並んでくださーい」

ウゲゲ…。後ろに並べったって、どうみても千人単位の人が並んでるよ！　ウーン、目まいが…。とりあえず中に入らなきゃ。ハイ！　ここで問題です。コミケに入るには入場券が必要でしょうか？　答えは、入場券ではなく参加証が必要です。参加証は、コミケットカタログという、参加サークルの一覧表や、ブースの完全攻略MAPが載っている、いわゆるコミケガイドブック。入口で500円で売られているんだけど（入場券ってことね）、これは絶対に必要！　土曜日だけでも、5,000近くのサークルが参加しているんだから。これがないとまずわからないわね。

⬆コスプレのまま会場を散策する女の子。だれも不思議に思わないのだ

さーて、新館1Fから探検するゾ！　コミケカタログを参照すると、なになに「聖闘士星矢」って書いてあるけど…？

ハァーッ。もうさっきみたいには驚かないけど、スッゴイ人、ひと、ヒト。この中だったら、貧血、酸欠当たり前。大きな会場には（学校の体育館なら4つや5つはかるく入る）、折りたたみ式の長い机やパイプ椅子がズラーッと並んでいて、机の上には各サークルの作品、同人誌やイラストが描かれたパネルボード、果てはオリジナルのステーショナリーグッズまでがドッサリ。その向こうではスタッフの人たちが、大声でサークルの宣伝をしていたり、スケッチブックにイラストを描いてたり、座って漫画を読んでいたり、寝ていたり…。こっちもボーッとはしていられないので、グルッとひと回りしてみよっと…。

所要時間約50分。簡単に見て回るだけでもこのくらいはかかっちゃった。でも発見したこともいくつかあって、一つは、さっき疑問に思っていた「聖闘士星矢」の件だけど、この会場で売られている同人誌のほとんどが、このアニメを題材にしたものだったのね。描かれている男の子は、みんな美少年ばかり！　値段は、300～500円のものが中心で、イラストボードもそれくらいだったかな。そしてもう一つわかったことは、会場にいる人たちの8割が女性だったってこと。年齢層は、お客さんは中高生がメイン、サークルのスタッフはそれプラス4～無限大？　ってところ（よくわからないのよ）。でも、この熱気は若さだけのものではないわね。圧倒されちゃった…。しかし、ここで負けてはいられない。いざ、新館2Fへ！

コミケトピックス

なんと新館の2Fでは、画材の出張販売なんてやっているのだ。Gペンやスクリーントーン、原稿用紙まで、漫画に必要なものはひと通り揃っちゃう。スタッフの人にイラストを描いてもらいたいときは、パネルボードなんかここで買えばいいもんね。それも10％引きとおトク。でもそれほど売れるのかなー、なんて思ったりして…。

暑ーい！新館2Fはコミケジャングル？の巻

人の波に身をまかせ、私は下から押し上げられながらも、どうにか階段を上がって新館2Fへたどり着いた…みたい。2Fの踊り場ではみんな地べたに座って、ついさっき買った同人誌をながめたり、コミケカタログにマーカーでラインを引いたり、思い思いのことをしている。さって、中に入ろうっと。

ウァッ。なにこの熱波は！ ここはクーラーという文明の力も及ばない未開の地なの？ 1Fの暑さがサバンナ気候だとすると、ここはもう熱帯雨林気候ね。スタッフの表情にもどことなく精彩がないけれど、目だけはギラギラ輝いて、ちょっとコワイ。

またまたここでコミケカタログを参照すると、新館2Fは…、ふむふむなんでもありか。アニメ系あり、作家さんのFCあり(栗本薫先生お元気ですか)、創作やパロディありと、とにかくにぎやか。

ヘェーッ、懐かしい。「宇宙戦艦ヤマト」や「機動戦士ガンダム」、アッ、私の大好きな「海のトリトン」まである。どれを見ても上手だなー。とても素人とは思えない。ヘヘッ、このサークルの人にちょっと話を聞いてみようっと。

「あのー、あなたもトリトン好きなんですか」と私。

「好きなんてもんじゃないわよ。いまはもう体の一部ね。これ描いてると、ひと晩やふた晩の徹夜なんて、一瞬の出来事みたいに感じるもの」と言いきった彼女は、私と同じ22歳くらいだった。ガサゴソ、ガサゴソ。……？ どしたのかな。

「ネェ、見て見て。これなんだかわかる。当ててみて！」といって彼女が差し出したものは、まさしく赤く輝くオリハルコンの剣だった(古い話でごめんネ)。

ひきつった笑いを残しながら、その場を離れた私は、まだまだ修業が足りなかった、と反省するのであった。あそこまでのめり込めるとはサスガ。見習わなくては。

でも、すごく感じたことは、みんなとっても気さくなんだ。初対面なのに、こちらが話しかけると、情熱的にいろいろと言葉を返してくれるので、思わず感激してしまう。ちょっとしたことなんだけどね、ついうれしくなっちゃう。この感動を引きずり、ついでに重い足も引きずりながら、このクソ暑いコミケジャングルをあとに、私は最後の西館へと向かうのであった！

コミケトピックス

JR代々木駅の原宿、渋谷方面行きのホームに、落書き自由のおっきな紙が貼ってあるのは知ってるよね。コミケにもそういうのがあるかなって探したけど…、なかった(グスン)。その代わりに、伝言板用の黒板がいくつか置いてあって、どれにもメッセージがいっぱい書いてあったなー。でも、これは便利だよね！

〝ゆうやクン、みずきさんは先に帰るってさ〟。

コミケで見かけたカワイイコ

⬆➡会場を一回りして気がついてみると、両手は同人誌や同人ソフトでいっぱいに。そんな人のために、フットワークさんの宅配サービスがある(もち有料)

恒例 お目立ち度NO.1 コスプレメモリアル

最後のレポート。西館ではなにが待っている？の巻

さーて、最後の西館。頑張っていこー。ここは、っと。わー、スッゴイ！　みーんな「キャプテン翼」だ。いまの同人誌界は「聖闘士星矢」と「キャプテン翼」が、その勢力を二分してるって雰囲気。

「C翼」（同人誌界でのキャプテン翼の通り名。キャプつばと読むんだって）を題材にしている同人誌の内容を、ちょっとだけ紹介しようね。

主人公の翼クンはもちろんのことだけど、アノ若島津クンをメインにストーリーを展開している同人誌が多かったな。それも、連載されていたものから数年後って設定で。だから、若島津クンがバリバリの青年になっちゃって、もういきなりシリアスしてるの。読者が知りたがっている、その後の○○○っていう世界がここでは実際に描かれているんだね。ひと通り見てきたけど、コミケでは「C翼」がいちばん人気があったと思う…。

⬆コミケに年齢制限なんてない。こんなナウいおばあちゃんと遊びに来られるなんて、いいな

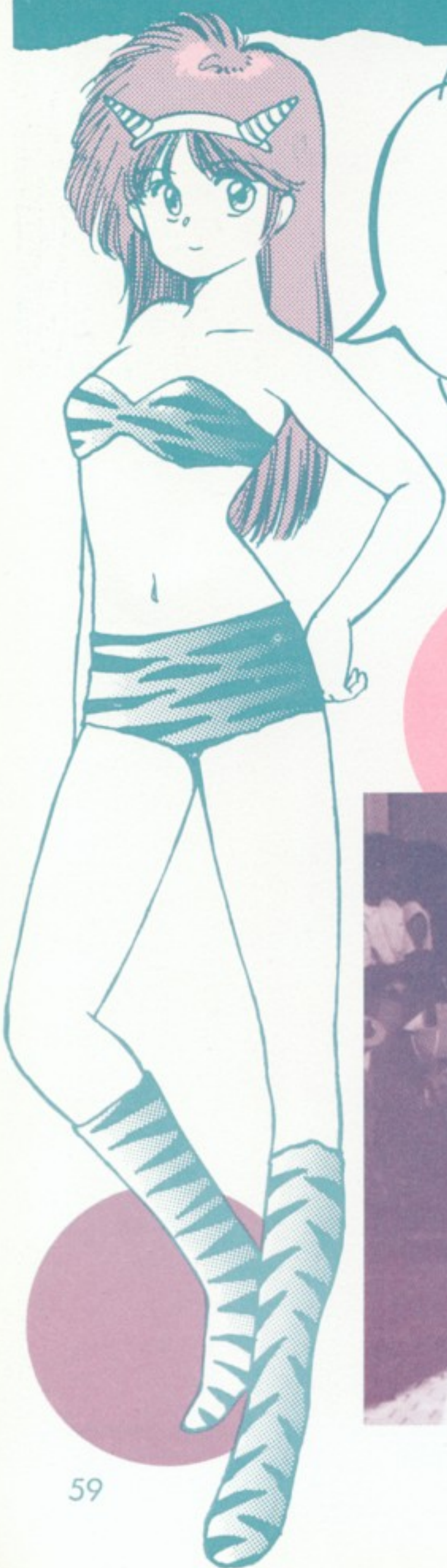
エー、みなさん、どうもお疲れさまでした。これでコミックマーケット34のレポートを終わろうと思うんだけど、どうだった、おもしろかった？　少しでも雰囲気が伝わっていればうれしいな。

とにかく、今回がコミケ初体験なんだけど、お祭りっていう感覚がすごくあって、高校の文化祭なんかを思い出しちゃった。来年は参加したいな、なんて考えたりしてね。今年の夏は雨ばっかで、どう考えても異常だったけど、この日だけはとびっきりのお天気だったし、ほんと来てよかった。明日もまたこようかなー、なんて考える、あくまでのんびり屋の私でした。それじゃ、また来年会おうね！

コミケトピックス

コミケ究極のトピックスは、この移動漫画教室。こんなところに行く人なんて、ほんとにいるんですかー？

コスプレといえば〝コミックマーケットの華〟っていうイメージがあるけど、ほんとそのとおりだね。思い思いのコスチュームを身にまとって、似ている人から、ちょっと？ の人まで、みんな思う存分楽しんでるって感じ。これを作るために昨晩は徹夜だった、という人もいたし。今年いちばん目立っていたのは、やっぱり「聖闘士星矢」だったかな。けっこう手が込んでいて、お金かかってるんだろうなー、なんて考えたり…。来年はなにが流行っているかな？ 楽しみだね！

同人ソフト

DOUJIN SOFT 開発スタッフよもやまインタビュー

見たい、聞きたい、知りたい。そうだれもが興味をもっている同人サークル、そのソフト開発の舞台裏。ここでは彼らの本音が聞けます。今まで明かされなかったマル秘話も出たりして…。マニア必見です!

神戸

関西パワー爆発!! 破竹の快進撃!!

『いこちゃんの救出大作戦』、『美少女ジャッカル』の

ユニークス

いかにしてユニークスは結成されたか?

ウーン　今日は快晴。きっといい一日になるに違いない。…と書きたいところだけど、オテントさまはあいにくの曇り空(夏のとある日曜日なのだ)。神戸の氏神さまは、ボクを歓迎してはくれないのだろうか?

へへヘッ、書き出しとしてはちょっとヘンだったかな。でも、これから取材に行く〝ユニークス〟という同人サークルは、ソフトを見るかぎりではもっとヘンなところっぽいんだよな…。実際、行くのがちょっとコワイ、というのが本音。

そんなことを、待ち合わせ場所の阪急六甲駅で考えている間に、お迎えの人が来たみたい…。

アーッ、ク、ククッ。これは、ボクがうつむいて笑っている擬音。なぜかって。それはゲームの中の登場人物が、3Dでこちらのほうに歩いてくるからだ。コンニチハ。何気なく挨拶を交わし、スタッフの中川さん（ボクから笑いをとった張本人）と安藤さんに案内されて、会長のUNIX（ユニックス）（外人ではない）さん宅へ。

いかにも学生さんが住んでそうなアパートの一室。ユニークスと書かれた紙がドアに貼られている。中からUNIXさんがボクに手招きをしている。サァ、未知の世界へ突入だ！

編集部代表（以下、編） えー、まずユニークスが結成されたいきさつを教えていただきたいのですが（カ、カタイ）。

UNIX（以下、U） 最初は友人と漫画本、同人誌を作ろうというてたんです。でも、そんな技量もないし、印刷とかめんどくさそうやったんで、手軽に何かでけへんかと考えて…。そんなときに同人ソフトを知ったわけです。

編　それはいつごろですか。

U　浪人中に同人ソフトに染まりまして、「こりゃ、おもしれぇやっ！」てわけで、大学に入学して、とりあえず漫研に入ったんです。ところが、先輩とちょっとゴタゴタがあって、やめてしまって。それから今度はアニメ同好会に入ったんです。そこでコミケの申し込み方法とか、コミケの会場までの行き方を会得したんですが…。

安藤（以下、安） 会得したところでやめた！

中川（以下、中） いきなり消えたんや。

U　ちゃうちゃう。その同好会がつぶれたんや。まぁ、それがきっかけで、自分でなんかしてみよう思て、同人ソフトのほうに転じてしまったわけです。

編　安藤さんや中川さんと知り合うようになったのは？

U　大学のクラスがいっしょなんです。

⬆UNIX（ユニックス）さん。『いこちゃん』の作者。コミケに行きたい、という一心から同人ソフトの世界に足を踏み入れてしまう。こちらの質問に情熱的に答えてくれるのだ

青春18キップで東京晴海のコミケに行こう！

編　みなさんそのころからパソコンなんかイジってたんですか。

U　中一のころからその手の本は読んでました。ハードを買ったのは、大学一年のときかな。最初は、ゲームよりも画像圧縮やディスクのアクセススピードを短くすることに命賭けてましたね。オレが買ったあとに安藤も買ったんやな。

安　そう。ボクの兄貴が、CPUが違うんですけどFM-7を、友人がSRを買ったんで、こりゃー88でもやってみよか思て、つい買ってしもたんです。

編　そのころは市販のゲームソフトで遊んだりしましたか。

安　ええ、買ったり、言うちゃまずいけどコピーしたり…、いろいろしました。

編　（なんや、みんなそんなにヘンな人とちゃうわ…）クラスがいっしょで、そうこうしているうちに、ソフトを作るようになったと…。

安　というわけではなかったな。

U　ボクがとにかくコミケに行きたくてしょうがなかったんです。神戸から東京まで鈍行で行くわけですからね、青春18キップで。それで会場に着いたら今度は長蛇の列でしょ。並ぶのが苦痛でね。並ぶくらいやったら売ってしまえ！　ということになって…。それに、これやったらボクらのほうがおもしろいものを作れるわ、っていう感じのソフトばっかりやったんです。

編　コミケでいちばん最初にブースをかりたのはいつですか。

U　62年8月、夏のコミケです。

編　作品は？

中　『曽根中の復活』っていうソフト。

編　ユニークスの作品としてはそれが第一作目ですか。

安　そうです。

U　ユニークスの前に「吉多（きった）商会」っていうサークル名で出してたんですけど、これじゃあちょっと違和感あるでしょ。ボクのペンネームが原尾吉多（はらおきった）なんですけどね。それでコミケにはユニークスで出したんです。

➡真剣？な表情で画面を見るUNIXさんと中川さん。ソフト開発のときは、お互いにこんな感じでケチのつけあいをするとか

編　初めてのコミケで、ソフトの売れ行きはどうでしたか。

U　どのくらい売れるかわからなかったもんで、とりあえず40枚持って行ったんですけど…。12分で完売しました。あれには本当にびっくりしました。なにせ、開場前に半分近く売れてしもたんですからね。もっと持って行けばよかったなぁ。

編　ソフトの値段は？

中　最初やったんで、いくらぐらいが妥当なんかわからんくて。まぁ500円くらいやないか、っていうことで。

編　コミケへ行く前に、自分たちの作ったソフトが売れるかどうか、という心配もあったと思いますが。

U　とにかく旅費が出ればいいと思ってましたから。単純計算で20本売れればバンザイかなって。ところがその倍の40本売れたんですからね。驚異ですよ。

安　しっかり通信販売の予約まで取ってきたしな。

⬆UNIXさんの自称開発室。ここで新作ソフトの開発が日々進んでいるのだ。出来上がるのかな？

ユニークス〝ゲームグラフィティー〟

編　ユニークスのゲームには、よくスタッフの方が出演されていますが…。

中　ボクだけですけどね(笑)。

U　なんていうか、うちのゲームの作り方は、基本は内輪ウケなんです。内輪ネタっていうのは、わからないけど、わかりたいと思いつつ、おもしろいんじゃないかという「つられ笑い」をするような部分があるんですよ。

　だから、そういう意味でしつこく一人のキャラクターを打ち出していけば、二度、三度とユニークスのゲームをやっていくうちに、「これ知ってるゾ」っていう、言うなれば他人に対する優越的な笑いにつながるんじゃないか、と思ったんです。

編　なるほど。難しいですけどなんとなく理解できます。確かにそういう感覚ってありますよね(一つ賢くなった)。

　ところで、一作目の『曽根中の復活』はどういった内容だったのですか。

安　もともとは、この作品の前に一本出る予定だったんです。でも、結局それが出なくて。でも、それを前提として作っていたから、ムチャクチャな構成になってしもたんです。

U　ボクの一作目がその前作にあたるんです。それに曽根中という政治家が登場してまして、彼が女の子にイタズラをして刑務所に入れられる、という設定になってたんです。

　『曽根中の復活』は、その男が出所するところから始まります。そのあと、二階堂という男を子分につけて、前作の女の子に仕返しするんです。彼らは、結局死んでしまうんですけどね…。ね、ムチャクチャなＡＤＶ(アドベンチャー)でしょ。

中　実在の人物名とか、政治家の顔とか入れたんやな。

安　週刊誌の写真からグラフィックを作ったりしたしな。そやから、どこの雑誌にも取り上げてもらえへんかった。

　オレ、この手の内容って好きやねんけどなー。

U　相当毛色の違ったものやったから、同人サークル内ではかなりウケたんですけどね。

編　かなり危ない内容ですね。なんともなかったですか？

U　あったあった。そういえばヘンな電話かかってきたわ！

編　……（コワイからこれ以上突っ込まんとこ）。二作目は何ですか。

安　『いこちゃん』、『ESP軍団』、『オレの島』と3作同時に出ました。

編　コミケで発表されたのはいつですか。

U　昨年。62年の冬です。

編　一作目はアッという間に完売。プレッシャーはありました？

U　前の作品が売れたからどうこうっていうのはなかったですね。中身がわからなくても買っていく人はたくさんいましたから。

➡このかたが〝ユニークス〟の象徴、中川さんだ。プログラムについての知識はサークル内でいちばん。この人の奇行癖を語れば、1時間や2時間はすぐにたってしまうのだぞう

編　『いこちゃん』以降の作品は拝見させていただきました。今回いろんなタイプの同人ソフトを見せていただいたんですけど、いちばん多かったADVの中で、編集部内では『いこちゃん』の人気が圧倒的でしたね。

U　ハハハッ。照れますね。ボクも作る前に、一応ほかのサークルの作品を見たんです。ハッキリいっておもしろいものは余り…。ADVで、一つの場所に一つのファンクションしかないっていうのがどうも気に入らなくて。そやから、絶対に一つの場所に二つ以上のファンクションを入れようと思ったんです。

安　お前、授業中も考えてたもんな。

編　シナリオはどなたがお書きになったんですか。

U　ボクです。一人で全部。それ以外も。

編　エッ。一人で全部？

U　一人一作がうちの方針でして…。ストーリー、グラフィック、プログラムまですべて一人が担当します。

編　それはまたどうして？

U　ボクがわがままやから(笑)。他人と協力してて問題が生じたとき、どっちの責任やっていうのがイヤやったからなんです。

編　じゃあ、三人で一つのものを作るってことはないんですか。

安　もちろん、ちょっとくらい手伝ってもらうことはあるけど。基本的に分担してやるってことはないです。

中　そやから、グラフィックもバラバラなんですよ(笑)。

編　なるほど。それでは『いこちゃん』はUNIXさんが担当されたんですよね。それ以外の作品は？

安　『雅』はボクが担当しました。ちょっと手を抜いてしまいましたけど…。

U　『ESP軍団』と『オレの島』を担当したスタッフはいまはいません。死んだんとちゃいますけど。

編　中川さんは？

中　次回作はボクが担当です。

U　こいつは、うちのサークルの象徴なんです。

安　そやから、ゲームの中にもしょっちゅう出てくるしな。

⬆一見温和な安藤さん。しかし、彼の発言はユニークス一過激。ほかのスタッフは、なにか問題を起こさねばいいが…、と戦々恐々。最近はなりをひそめているらしい。

That's（ザッツ）ユニークスWORLD（ワールド）!!

ひと目見るとちょっと危ない世界に映る、ユニークス独特の空間。これらのソフトを知らずして、同人ソフトは語れない。

今度の作品はひと味違います！

編　それでは最後に、これからの予定についてお伺いしたいんですけど。次回作はどういったものに仕上がりそうですか。

U　おそらく、今度ユニークスのソフトを買う人は『いこちゃん』のイメージを頭においてると思うんです。こっちとしてはそこが狙い目でね。同人ソフトは中身が見れないでしょ。雑誌などの前評判でしかわからないわけですよ。一作目の『曽根中』のとき、雑誌が取り上げてくれなかったという苦い思いをしましたからね。『いこちゃん』に関しては、もう作為的に裸を入れました。そうすればどこかが載せてくれるだろう、ってことで…。

でも今度の作品は、そのイメージできたらじつは違うんだぜ！　というのを見せたいんです。

編　自分のやりたかったものに近づけてる、っていう意味ですか。

U　そうです。テーマが違います(笑)。

編　安藤さんは？

安　ハッキリいってまだぜんぜん…。ほんまどないしょう。

中　そんなんゆうたらボクかてそうや。いっこもできてへん。

U　じつはオレもまだラフスケッチしかできてへんねん。

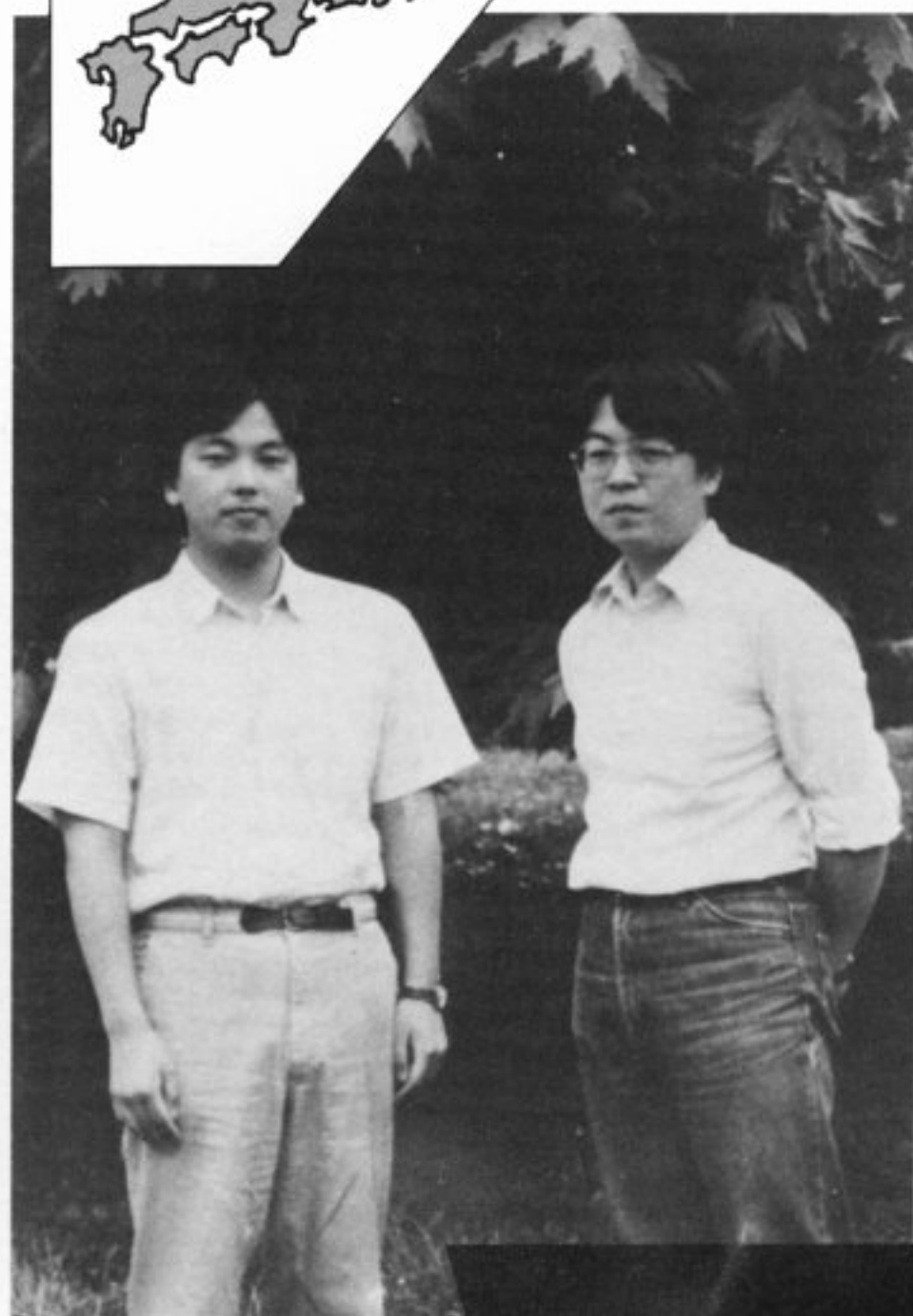
編　……。えーと、とにかく頑張ってくださいね。新作楽しみにしてますから！

ユニークスのスタッフのみなさま、取材ご協力、本当にありがとうございました。1時間くらいの予定がついつい長居をして、結局3時間も話し込んでしまいました…。スミマセン。おわび、といってはなんですが、スタッフのかたの写真入りで、ちょっとした自己PRっぽいものを作ってみました（そんな風には見えないですが…。）雰囲気がよく出ていると思うんですけど。

私の生みの親だけど、ほとんどビョーキね！将来が心配だわ…

今度のソフトはごっつーカ入ってんねんキャラクター見てブッ飛ばんといてや!!

フフフ…『雅』を作ったんはボクや

アレ、オレが写ってるやんか

処女作で市販化を実現したDTB。解散後も新生サークルが大活躍！

『お嬢様くらぶ』『ダブルフェイス』の

STUDIO TEN

寮で出会った二人が共同でゲームを作り始めた！

さてさて「よもやまインタビュー」第2弾は、″STUDIO TEN″のメインスタッフ、TENTEKOさんと住吉さんを編集部にお招きしての直撃取材編。

編集部（以下、編）わざわざお越しいただいて、ありがとうございます。えーと、TENTEKOさんはまだ学生さんということですが。

TENTEKO（以下、T）ええ。まあそんなとこです。

編　住吉さんは？

住吉（以下、住）私は会社員です。

編　普通の、ですか？

住　普通の、っていいますと…。

編　コンピュータやCG関係の会社にお勤めということではないんですか。

住　まあ、一応グラフィック関係になるんでしょうか。

T　CGとかやってるじゃない。

住　う、うん。印刷屋なんですけど、CGもやってるんです。

編　それじゃー専門ですね。

住　あのー、同人ソフトをやってるってことは会社にはナイショなので…。あまり突っ込まないでください(笑)。

編　ハハハッ、すみません。それでは、同人ソフトを作るようになったきっかけから話していただけますか。

住　大学時代、TENTEKO君と同じ寮に入ってたんです。そこで知り合って、お互いに理系の大学で、パソコンが好きで、というように共通点が多くて…。彼とは話が合ったんです。

T　ゲームも好きだったしね。ゲームセンターにもよくいっしょに通ったなー。それからしばらくして、住吉君がパソコンゲームのグラフィックとかをやり始めるようになったんです。ちょうどそのときに88のSRが出まして、これは使えそうだね、ってことで買ったんだよね、確か。

編　共同購入ですか。

住　いえ。1台ずつ買ったんです。まあ言ってみれば共同購入ですね(笑)。

T　それで、せっかくだから学生のうちに何か作ろうということになって。まあ、住吉君は絵が描けるし、ボクはプログラムを少しかじってたし。じゃあいっしょに作ってみようか、のひと言が″STUDIO TEN″の前身、″DTB″ソフトという形になったんです。

コミケが最初のステップ

編　最初に作ったソフトを、どうやって発表しようと考えましたか。

住　あのー、コミケで以前から同人ソフトって出てましたよね。テイコクソフトが最初だと思うんですけど。じつは、ボクはそこの初期のメンバーでして…。

編　えー、そうなんですか。じゃあそのころからコミケに参加してたんですね。

住　まあ、その前にもちょくちょく遊びには行ってたんですけど…。

T　それだけかい？

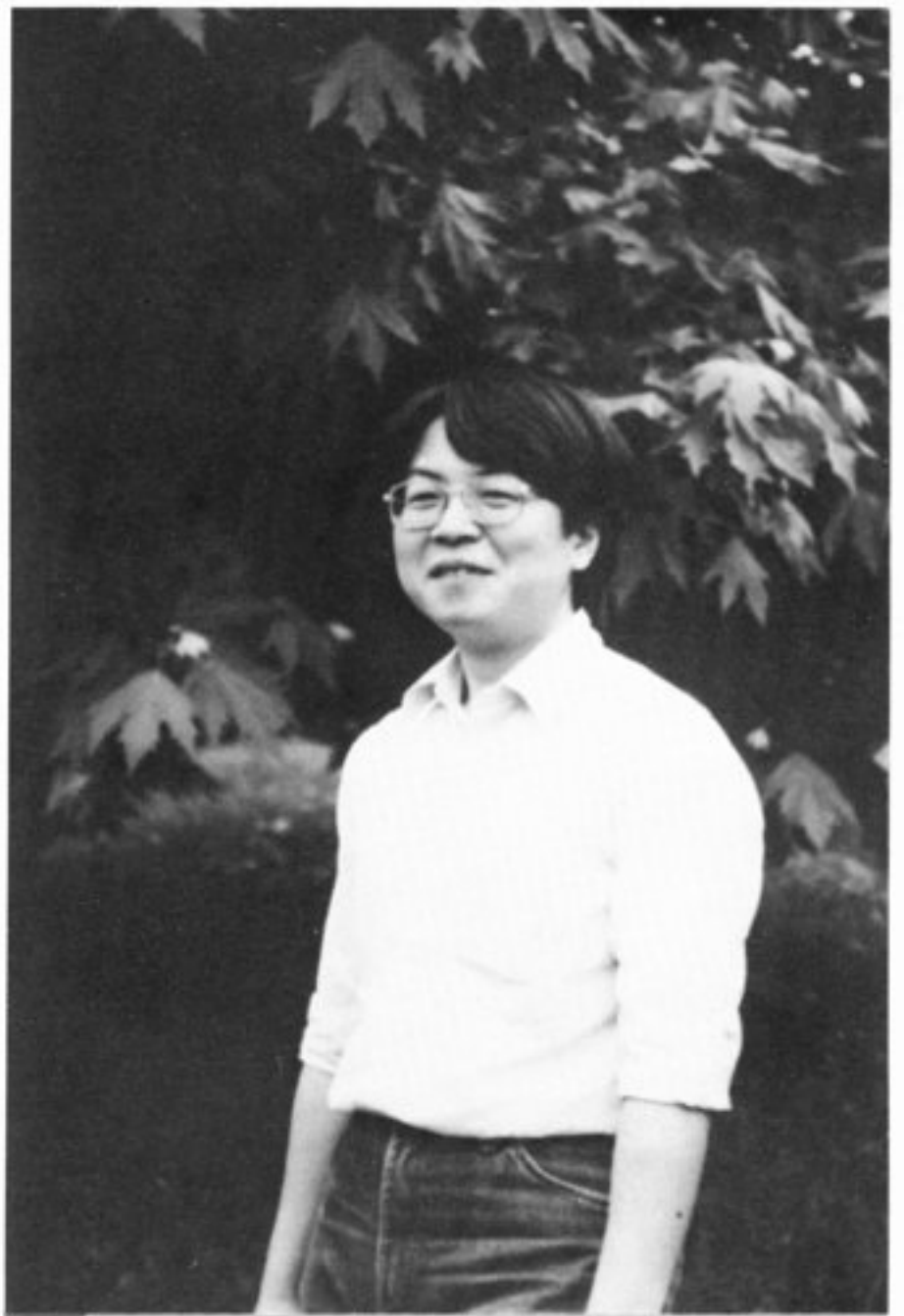
住　えっ。

編　ひょっとして、同人誌のほうもやってらっしゃるんですか。

住　やってます。いや、やってましたのほうが確かな。
まぁ、そんなわけで、同人ソフトはちゃんとしたものが作れるなら、コミケで売ってもいいかなって思ってたんです。とりあえず、自分が遊べるものでないとね。

編　一作目はコミケで売られたんですか。

T　うーん、売ったのかなあ。通販？

住　そうそう。間に合わなかったんです。

⬆TENTEKOさん。物静かな人だけど、ことソフト作りの話になると、目がギラギラと光りだす。ただいま後継者を募集中だそう…

で、その日は通販の受付だけやったのかな。とんでもないですね。

編　第一弾は『お嬢様くらぶ』ですか。

T　そうです。

編　これはテクノポリスソフトさんから市販されてますよね。オリジナルとの違いは…？

T　プログラムには一部手直しが入っていますけど、基本的には同じです。

住　グラフィックは半分ぐらいが同じかな。あとはBGMがついたり…。

T　オリジナルにはBGMは入ってなかったんです。市販版にはミュージックルーチンも組み込まれて、音も鳴りますよってことで。

住　彼、音楽の専門家なんです。

T　趣味の範囲でだけど。

住　ゲームの中の音楽は、すべて彼が担当してるんです。

編　音楽に詳しい人がいるっていうのは強みですね。ほとんどの同人ソフトにはBGMが入ってませんから。そんな中で聞くとスゴク新鮮に思えるんです。

T　ほかの同人サークルも、入れられればもちろん音も入れたいわけですよ。でもスタッフに、ボクのようにそういうことを好きでやる人間がいないと、作曲したり、プログラムしたりという作業は、苦痛に感じるでしょうね。

編　あのー、下世話な質問で申し訳ないんですが、『お嬢様くらぶ』はコミケで何本くらい売れました？

T　通販の受付だけで、150本ぐらいだったと思います。

編　かなり多いですね。

住　あのころはほかにソフトが出てなかったですから。それに、もの珍しさもあったんでしょう。

T　2年半くらい前だろう。最初は、どのくらい売れるのかぜんぜんわからなかったからね。

編　それは夏のコミケですか。

住　冬のほうです。

編　お客さんの反応はどうでした？

T　まず、中身がわからないから、これはなんだ、みたいに聞いてきますよね。一応マニュアルみたいなものは用意していって、こんな感じのカードゲームなんですよって説明して…。

あとはもう信用してもらう以外ないわけで。なんかうさんくさいな、って思われればそれまでですし。ほんと、ディスクだけですから、信用しろっていうほうが強引ですよね。かといってパソコンを持っていくわけにもいきませんからね、電源の問題もあるし。

編　そのときは、いくらで売られたんですか。

T　通販で1，100円。送料とか、パッケージとか入れてです。それほど高くはないと思うんですが。

編　150本で元は取れましたか。

T　まあ、そこそこ。それよりもテクノポリスの影響が大きかったですね。

住　あちこちの雑誌で紹介してもらったんです。その反響があって、また通販がくるようになって。

T　それからしばらくして、市販化しないかっていう話が起こって、通販はやめちゃったんです。義理立てというか、契約とかではないんです。お店では6，800円とかっていう値段で売られているのに、片方で送料込みで1，100円じゃあまずいんじゃないかと。

市販ゲームとして再登場

編　テクノポリスソフトさんから市販化の持ちかけがあったんですか。

T　ええ、そうです。

編　どうでしたか。自分たちの開発したソフトが、ショップに並ぶようになるって決まったときは？

T　えー、正直にいうと、完成したときに割といけるんじゃないかと思ったんですよ、これは。

住　これで1，100円は安い！

T　お金を稼ぐっていう感覚ではなかったのでね、まあこれぐらいだろうって。でも、一作目にしては自分でいうのもあれですけど、遊べるものができたって感じです。

編　作っている最中に、手応えみたいなものがあったんですか。

住　作ってるときは、もう一所懸命でし

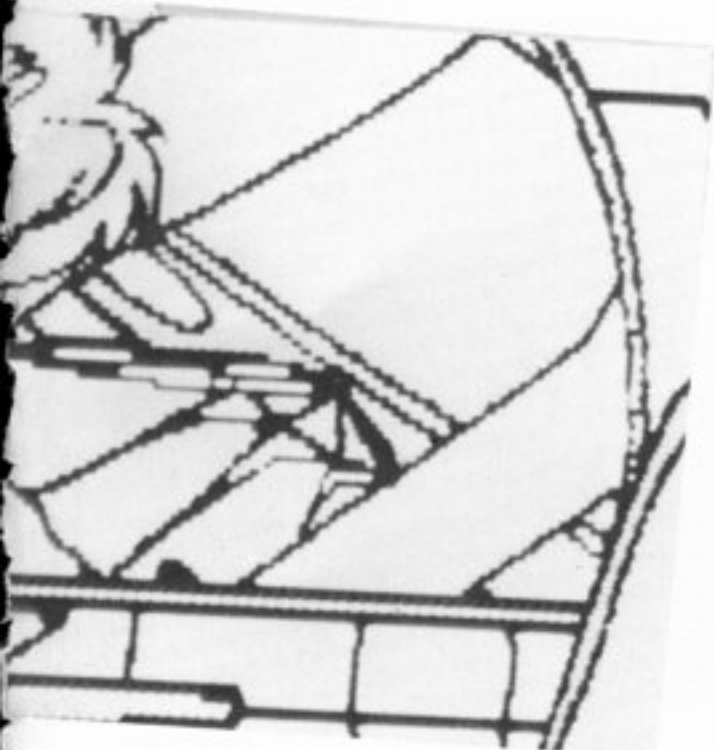
たからね。でき上がったもので遊んだ感想が、そういった自信みたいなものなんです。

T　言っちゃいけないんでしょうが、市販のソフトでもこれよりひどいものがあるゾ、って。

編　『お嬢様くらぶ』のもともとのアイデアは、どんなところから？

住　あれは、トランプゲームの"大富豪"とか"大貧民"と呼ばれているものなんですが、ああいうゲームソフトがなかったんですね。何回も遊べるソフトを作りたかったんですよ。

　じつをいうと、ボクが大好きなんです、大富豪が(笑)。

T　ボクはポーカーなんか簡単だよ、思考ルーチンが要らないから、って言ったんですけど…。

⬅オチャメな住吉さん。この世界で彼の名前を知らない人はモグリ…?これからは、同人誌のほうにも力を入れていきたいとのこと

住　うん。ポーカーもおもしろいんだけどね…。

T　わがままだから。まあ、どうせやるなら少し凝ろうかって考えだして。それで、トランプカードの数字をカワイイ女の子に替えてみたんです。美少女は住吉君の得意分野だからね。

住　ゲームに勝って大富豪になれば、好きな女の子を集められるという感じで。これならいけるんじゃないかと思ったんです。

T　それにちょっとしたストーリー性を持たせてね。そこにテレクラのお店が登場するんですけど、まあ取材というわけでもないんですが、あっちこっちの電話ボックスからビラをひっぺがしてきて参考にしたり。

住　実在するお店とダブらないようにするのにも気を使ったね。

編　それはおもしろいですね。部屋の中がビラでいっぱいになったんじゃないですか(笑)。

　住吉さんは、トランプはかなりお好きなんですか。

住　大好きです。最近は人が集まらないんで、あまりやってませんね。

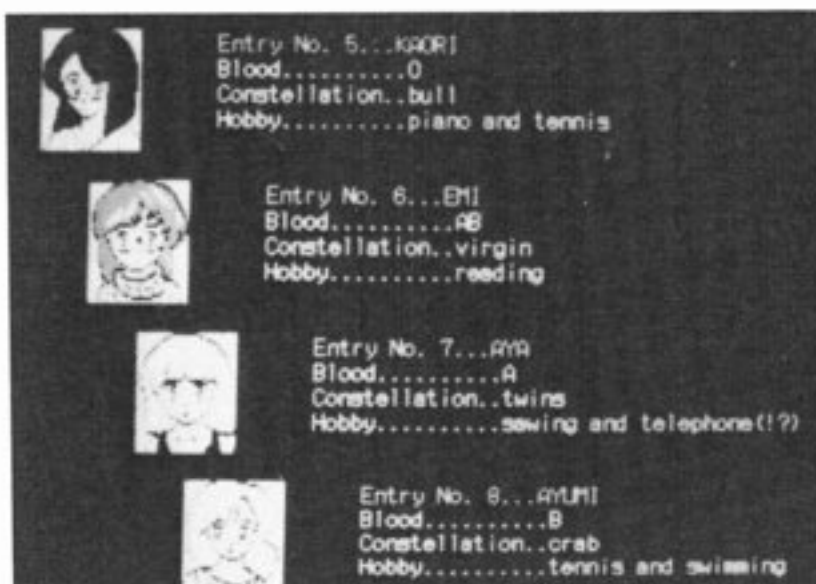
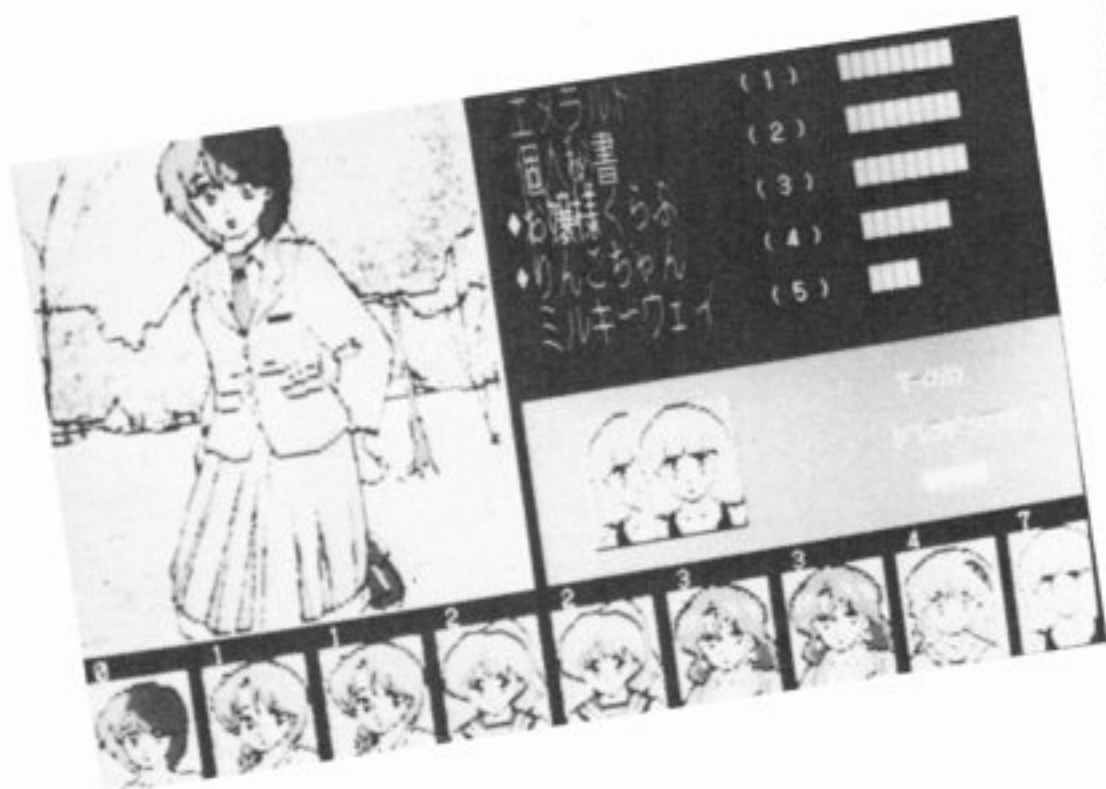
T　ボクは、コントラクト・ブリッジとかが好きです。

編　大学の寮なんて、トランプ遊びには最適の環境ですね。

T　でも、部屋が異常に狭かったから。

住　それでも人を集めてやってましたけど(笑)。

That's（ザッツ） STUDIO TEN WORLD（ワールド）

どれを取ってもハズレがない。ユーザーにとっては、これほどうれしいことはない。スタッフの汗と涙の結晶なのだ!!

友情のバロームクロス

それ以後～現在まで

編　二作目以降はどのように作っていかれましたか。

住　ほとんどTENTEKO君にコンセプトを作ってもらいました。

T　二人でブレーンストーミングというか、とにかくアイデアをどんどん出し合うんです。冗談みたいなものも含めて。そうして、ゲームの形になるものだけを残していくようにするんです。
　アイデアは単なるヒラメキだからいくつも出てくるんですけど。ゲームにしなければならない、というふるいにかけた場合、なんにも残らないことも多々あるんです。

住　この作業がいちばん楽しくもあり、いちばん苦しくもありですね。ボクの場合、グラフィックの構図を考えてるのが性に合ってますけど。

編　かなりのご苦労ですね(笑)。

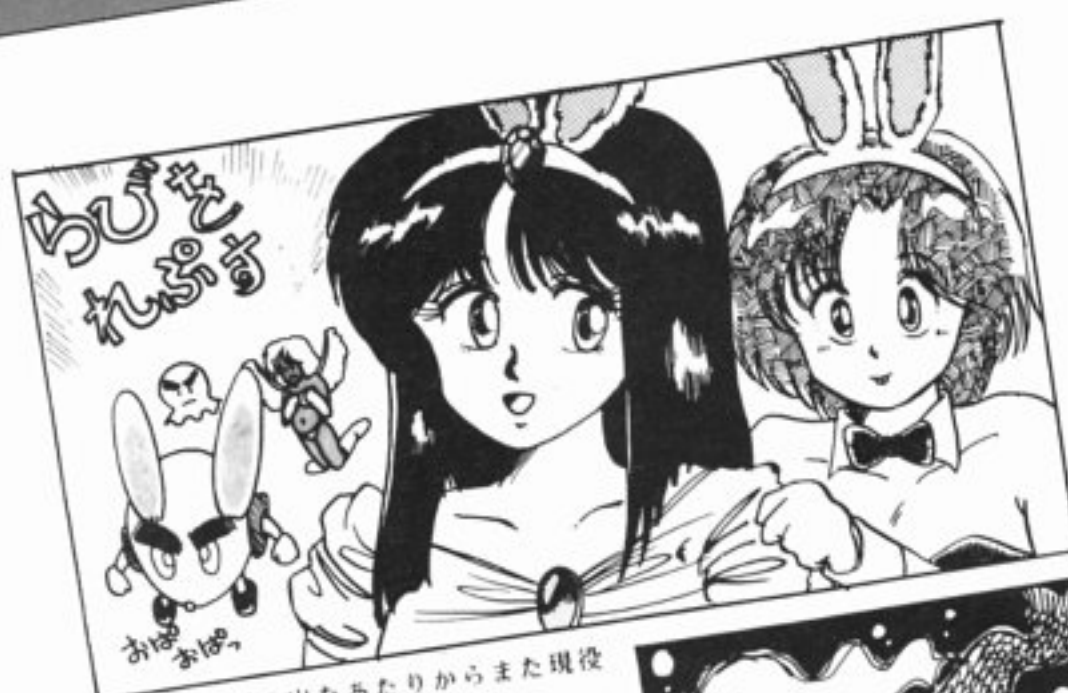
T　コンセプトがなかなかそのふるいに残らなくて、結局カードゲームというかパズルゲームになっちゃったんですね。ちょっとひねってはいますけど。

住　グラフィックのごほうびも入ってますよ。じつは、これに謎があるというか、クイズのキーワードが隠されているんですけどね。

⬆ポーズをとってください、とお願いしたら…。年代がバレてしまう。でも彼らの友情は不滅さ!!

T　このアイデアは、某テレビ番組のオープニングの拝借なんですよね。いくつかのバラバラのショットを画面に出して、その関連性を当てる、というクイズだったんです。

編　いろいろ考えてますね。一作目が市販されたということに対して、プレッシャーはあったんですか。

住　もちろんありました。

T　マニュアルの後ろにも書いたんですけど、〝DTBソフト〟が解散した理由もそこにあるんです。前の作品より悪いものは作れないですし、同じようなものだとナーンダ、っていうことになりますからね。難しいですよ。
　それで、ADV(アドベンチャー)ならBGMを割り込みでつけるとか、DOSを換えてみたりとか工夫できるんで、最近の作品、ADVゲームの『ミルキーパル』にはかなりリキを入れて取り組んだんですよ。

住　いいものを作らなければならない、という状況に反比例して、以前より開発にさける時間は減っていく一方なんですよ。学生のときのように時間があるわけではないので…。

T　ボクらもそろそろ引退を考えてて…。いまは、後継者捜しをしてるんですよ。どなたか興味のある方、ご連絡ください。これまでの知識を全部教えて差し上げますから。

住　これからはマイペースで作っていきたいね。

編　これからも楽しいソフトを期待してます。どうもありがとうございました。

ギャラガの出たあたりからまた現役に復活です。
そして大学に入ってからTENTEKO君と出会い、ゼビウスも出て、思いっきり活動に拍車がかかってしまいました。　なんせ一時期は、二人で毎日夜の11時か12時頃ゲームセンターに出掛けて行って3時半頃帰って来る、なんて云う生活をしていたんですよー。渋谷のゲーセンで徹夜した事もあったし…！
（その日は、コインゲーム中心でした）その後、明け方に新宿に移ったんだけど、ケービー・ゲームを観ているうちに寝ちゃいましたっ。

10

➡これは住吉さんが描いてらっしゃる同人誌の1ページ。漫画ではなく、イラストの入ったエッセイって感じ

同人ソフト
DOUJIN SOFT

聞くもナミダ　語るもナミダ

ネバーエンディングストーリー

今まで謎のベールに包まれていた、同人ソフトの裏のウラ。『BULENA（ブレナ）』などでおなじみのHYPA SOFT（ハイパーソフト）さんの協力を得て、ここにスタッフの開発状況を再現。果てしのない同人ソフト開発物語を、キミは涙なくしては読めない！

BULENA

HYPA SOFT メンバーズ

ハイスクールの2年の時あつまったメンバーだ♪

ごういんな企画会議!
栄世くんは、ぜったいに参加しない。なんと文句を言われても話をとうしてしまう。
こんどは、じゅんくんに話しをかいてもらお。
SATOSHI
…と言う話にするけどいいかな。
どーせおれがやるわけじゃねーや
SATOSHIくんは驚異である。
昼は、スターライトにはグラをはめてある。
いいんじゃないー
いいよ。
どーせそれしかないんだろ
長いな〜
プログラム長くなるな〜
THAN
BULE NA STORY
じゅんくん
←なにも考えてない。
クソ部長め。ボーナスだごなりとやめるぞ
ポテト
本当は、言いたい事がやまほどあるがSATOSHIがこわくて言えない。
その夜、栄世くんにTELする。
お話し
え
よ〜栄世。絵300枚ぐらいだからさ。
栄世くんは、いやがるが食事をおごられてつい、承諾してしまう。いいやつなんです
BULENA
KEY
話しを書くのは、ほとんどSATOSHIくんです。
たのむからあまり長くするんじゃない
ENDINGはかなしい方がいいかなあ。
おめえーしか書けねぇだろ。
プレイヤーがわきやくというのもおもしろいな〜
とっても不思議な世界にしよう
赤玉の石っていう題にしよう
主人公の名前は○○○がいいな
←ひとつの話しを書いているときにはもうべつな話しを考えている。
つねに10こぐらいの話しをストックしてある。

話ができたら次に
絵コンテをおこすわけだが…
こんなコンテでかけるわけ。
マター
かけなかったら
きっとしばかれるなー
メンおこってメン
ロイヤルスペースいこうぜ
だいじょーぶだぜ。
もし書けなかったらいじめてやろう。
たぶん大きだな
300枚かー
ハキッシハって
はなしをしらない
人間がみても
なんやらわからん。
絵コンテUP
本当にこういうふーに書いてある。
……
☆コンテ and ☆原画
このあと彼が死ぬほど苦労したのは言うまでもない
まーだ
もうちょい
ちくしょーしぬぜ
早くして
じゃまするやつ
2週間後…
おらおらできたぜ
おれいたぜ
ざまーやったぜ
メンおこってね。
彼はすっかり性格がかわっていた。
レドロブスターがいいな
地獄のグラフィク入力
あ〜ん めんどいよ〜
これがいちば〜ん
くるしいんだよ。
イメージスキャナ
2台フルカイテンでも
一日以上かかってしまう。
そして、グラフィク入力となると
もう地獄、3人で3日間、一睡も
しないでやったのにおわらなかった…。
らくしょうだぜ！
ドペルゲンガー
しまいには、ゆめかげんじつかわからなくなる
こちらは夢です。→
夢の中でマウスを走らしている。
はなしなけ出がおられる
マウスにぎったままねている。
実体
グー
起きたときが驚異！
メンバー募集
とにかくメンバーがほしいよー。
女の子がいいよー
絵をかける人
連絡ください。
このころプログラム担当のTHANくんはと言うと…
家でぬくぬくと寝ていた。
彼がこのあとどうなったかは言うまでもないであろう。
ふくろにされた。
THAN
バキ

ニュー
メンバー
Y2くん
てつだえといって夜中にTELしてくる
とんでもないやつ
ちくしょ〜
長いな〜。
誰だよ，こんなにしたやつ。
Load 誰も，その実体を知らない
プログラマーTHANくん
←ロリコン
Hである。
←かつ
マニアである。
よーするに
オタカーなの。
手がいっぱいでる。ふとっている。
彼がプログラム
を入力している
すがたを
見たものは
HYPA SOFTにはいない。
みたものは，生きて
かえれない。
SOTO
RUN
TAAN
彼もまた
マニアである。
18ばんは，Hな絵をかくこと
ヌードが18ばん
夢は絵かきになりたいということだそうだ。
ワァー
プログラマーにはへんなやつが多い!!
キーボードをたたくのがすごくはやい
おにの
ディスクコピー
ガチョーン
あっやー!!
ナンテコッター。
ゲゲ
BULENAのディスク2500マイ
のコピーに私の88のディスク
ユニットはひめいをあげた。
なけるぜ!!
なんでこんなめに
あうんだー。
チィーン
うるさい。
ヒューイコブラの
マニアルがほしいよ。
本当に
わかってん
のかな
○○△
というもの
がほしいんだが。
まかせ
なさい
じょうだん(じゃない)クビになる。
HYPA SOFTの
調達屋じゅんくん
きいてます。
昼間
くらい
スターライト
スコープ
はずせば
いいのに。
きいてる!!
スターライト
はずせたら
ハガ
わかれ
スパロー
のジャイロ
かっぱらってきて
会社から
ハゲ部長め
ボーナスださない
と会社やめてや
る。へッへ
彼はおもに色々な物の
ちょうたつをせんもんにしている
はては，戦闘機のマニアルから
セーラー服，ブルマーまで彼の
手に入らないものはなにもない!
↑次にナゾの多いのは
SATOSHIである。
HYPA
SOFTで
1ばんなぞの
おおい人物
でもある。
↑
もと，ぞくのヘッド
だったという
ウワサもあるが
真実は不明である。
今はマニアである。
二人でいると
ほかでは
ないけんできない
ものが……
本当
かよ!!

じっんくん きえたなー
おさないでー
おきんじゃねーターコ
メツ タテー ヨー
おう!
ガヤ
ガヤ
ガヤ
のどが かわいたな〜
こいつにたのんでも いかねーだろうな〜
Mr. ふくっちくん
爆えつにエーガでも見に行こーぜ
いつもおなからコムなぁ
けっこーうれるなぁん〜〜。
ガヤ
THANは〜
なぁーにー!!
混乗りなこうだってよー
とんでもねぇなぁ
ジュースのみたいなー じゅんくんはどこいったんだ
ハラヘッタ。
そくばい かい。
カゲの HYPA SOFT メンバー ふくっちくん 会場でうるさいヤツがそうです。
ウルセーンダヨ!
いつも いつも 買いに来てくださる、みなさん。どうもありがとうございます。
これからも みんなのために HYPA SOFTはガンバルぜ!
なけるぜ!!通販。
がーん
こまったなぁ
ガァーン
…ごろ申し込人だがいまだにきてません—!
グッスン
なけるぜ なんで—!
えーきてないよ!
みょーな問い合わせがいぱっくるわでもーたいへん!
通販で、時の鍵、BULENAを申し込んで今だにとどいてない方!すぐに連絡をください。石川くんの方へね。
数はあわないわ。
送る時は封筒のうらに必ず自分の住所をかきなさい!
ボォン
でないとまちがっても、ゆくへ不明。鈴木の住所をまちがえる人が多い
急募!
今、HYPA SOFTでは、鏡の記憶のキャラクターデザインをしてくれる人を募集してます。ソフトな絵の書ける方がベストです。
B4の紙にフルカラーで書ける人
男の子もかけるのがベスト
そろそろ女の子のメンバーがほしいよー。
むさいすぎるろばっかじゃ やだー!
というわけで HYPA SOFTの あるないふんいきをつかめましたでしょうか?
HYPA SOFTはこれからもがんばるからねぇ〜!みなさん、おうえんしてください。
おわり。

ひと目でバッチリ

DOUJIN SOFT 早わかり INDEX

※掲載ゲームのメディアはすべてディスク版です

ソフト名	ジャンル	機種名	価格	ひとことコメント	掲載P
R-soft					
宇宙刑事キャリバン	AD	FM-77AVシリーズ	1,500円	アニメーションと音声出力の技術はさすが！	51
ECE-SOFTWARE FACTORY					
LONG-NIGHT	O	PC-88シリーズ	700円	クイズを解かなきゃスケベが見れないのだ	43
LIGHT-BLUE	AD	PC-88SR以降	900円	学校からいきなり宇宙空間へ！　優子は地球を救えるか	44
DESERT MOON	O	PC-88シリーズ	700円	難問、珍問を解きながら世界7カ国を回るクイズゲーム	45
エレインソフト					
えろてぃっくまじかるとりっぷ	AD	PC-98・88シリーズ	1,600円	エリス姫を助けるためにオトコを鍛えよう	18
愛乃にゅうろおだあずVOL.4	AD	PC-98・88シリーズ	1,100円	女子高生の真奈美ちゃんをイカせてあげよう	20
愛乃にゅうろおだあずVOL.5	AD	PC-98・88シリーズ	1,100円	香奈美ちゃんとインランお友達の輪！	21
ぐるーぷCAD					
くっきい	P	PC-88シリーズ	1,000円	表裏いったいのパズルゲーム。所要時間も記録してくれる	53
G.P.M.					
Radish	P	PC-98・88シリーズ	1,100円	ハラハラドキドキのパズルゲーム	30
Σ情報					
Anime Wars	S	PC-98シリーズ	1,500円	過酷なテレビ局の視聴率戦争を生き残れるか？	31
STUDIO TEN					
ダブルフェイス	P	PC-88シリーズ	1,000円	パズルの下に隠されている謎を解明せよ！	25
ミルキーパル	AD	PC-88シリーズ	1,000円	本格的なＡＤＶ。ユキちゃんの変身シーンが見もの	26
お嬢様くらぶ	T	PC-98・88シリーズ	6,800円	同人ソフトが市販ソフトになった記念すべき作品	27
それゆけパソコンクラブ					
DOWN TOWN SHUFFLE ver 2.0	P	PC-88SR以降	1,000円	オイチョカブとパズルの複合ゲーム	33

INDEXに掲載しているゲームジャンルの略号は次のとおりです。
A➡アクション　AD➡アドベンチャー　R➡ロールプレイング　S➡シミュレーション　P➡パズル
T➡テーブル　O➡その他

SOFT FORUM					
SHOW DOWN	T	PC-88シリーズ	1,000円	ポーカーに勝って過激グラフィックを見よう	22
AUTUMN PARK	AD	PC-88シリーズ	1,200円	女子寮に侵入してゆかりちゃんに会わなければ…	23
MY FRIENDS	O	PC-88シリーズ	1,200円	女子高生2人が巻き込まれたヘンな事件とは？	24
TSUKKA software					
スピリット	AD	PC-88SR以降	700円	竜のウロコを求めてアノルの大冒険が始まる	46
Raise Dead	AD	PC-88SR以降	1,000円	世界を救うためにはあの竜のウロコが必要なのだ	47
ぱいなっぷるまあまれいど					
ぱいなっぷるえいどI	O	FM-7シリーズ	900/700円	グラフィックのユーティリティディスク	28
ぱいなっぷるえいどII	O	FM-7シリーズ	900/700円	えいどIを使用したCG集	28
Ringo	P	FM-7シリーズ	800/700円	一見ビンゴ風のパズルゲーム	29
ぱいなっぷるえいどIV・X	P	FM-7シリーズ	900/700円	超難しいカラーパズル。どちらかといえばマニア向け	29
HYPA SOFT					
BULENA	AD	PC-88シリーズ	2,500円	なんと6枚組のゲーム。グラフィックの質はピカイチ	14
時の鍵	AD	PC-88シリーズ	1,000円	なんとなく温かくなるメルヘンADVだ	16
Remembrance	AD	PC-88シリーズ	900円	美少女いっぱい、スリルいっぱいのSF・ADV	17
パースソフト					
ぼくは漫研	AD	PC-88シリーズ	100円	聞いて驚くこの値段！　それにしては遊べるぜ！	32
ファミリーソフト					
GALナンパ大作戦	S	MSX2	6,800円	原宿の女の子をいかにしてナンパするか？	52
ユニークス					
いこちゃん決死の救出大作戦	AD	PC-88シリーズ	1,200円	市販ソフトに負けないくらいオモシロイ！	36
ESP軍団美少女ジャッカルの巻	AD	PC-88シリーズ	1,000円	じまおクンの武器は、なんてったって聖なるマラだ	38
美少女ジャッカル2オレの島	AD	PC-88シリーズ	1,000円	中川大王復活！　今度は主人公だぜ	39
雅	AD	PC-88シリーズ	1,000円	京都にはびこる悪徳村長をやっつけろ	39
RUNTECH soft					
ザ・ドラゴンプリンセス	R	PC-88SR以降、X1、FM-7	1,800円	襲ってくるモンスターがみんな美少女なのだ	40
スカルタワー	R	PC-88SR以降、X1シリーズ	1,800円	な、なんだ？　この迷路の広さはタダモノじゃない	42
RANMA PROJECT					
せしーる	T	PC-98シリーズ	1,200円	同人ソフトとは思えないグラフィックの美しさ	54
ローカルコンピュータクラブ					
ROCAL Art 6	O	PC-88シリーズ	1,000円	アニメキャラのCG集	48
ぱにっく in コミケット	AD	PC-88シリーズ	980円	愉快なコミケの舞台裏が見られるADV	49

各ゲームの対応機種シリーズの内容は、次のようになっています。●PC-98シリーズ　PC-9801/E/F/M/VF/VM/VX　●PC-88シリーズ　PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR/FH/MH/FA/MA/VA　●PC-88SR以降　PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/FA/MA/VA　●FM-7シリーズ　FM-7/NEW7　●FM-77AVシリーズ　FM-77AV/20/40　●X1シリーズ　X1/D/C/F/turbo/turboII/turboIII　●MSX2　MSX2専用です

お店じゃ買えないオモシロさ

購入先・購入方法リスト DOUJIN SOFT

R-soft

〒248 神奈川県鎌倉市手広1421
伊神浩様方(R-soft 開発室)

申し込み方法：希望するソフト名を記入の上、ソフトの代金分（送料込み）の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

ECE-SOFTWARE FACTORY

〒168 東京都杉並区永福2-4-12
ハイツ藤201号 石井様方
ECE-SOFTWARE FACTORY

申し込み方法：希望するソフト名を記入の上、ソフトの代金＋手数料 500円分の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

欲しいソフト名や、特に機種名・メディアはしっかり記入してください。せっかく届いたのに動かない…、なんて悲しいもんネ／

エレインソフト

〒108 東京都港区白金台3-16-26
三宅様方 担当者 Yake 宛

ぐるーぷCAD

〒276 千葉県八千代市勝田台
6-22-12 斉藤様方
ぐるーぷＣＡＤ

申し込み方法：希望するソフト名を記入の上、ソフトの代金分（送料込み）の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

G. P. M.

〒270 千葉県松戸市常盤平西窪町
17-1 ＧＰＭ本部

申し込み方法：希望するソフト名を記入の上、60円切手、返信用封筒を同封し、上記の住所まで郵送してください。申し込み用紙をお送りします

P. E. C.

〒332 埼玉県川口市飯塚3-16-2
P.E.C.「エレインソフト」
通販係

申し込み方法：希望するソフト名、機種名を記入の上、ソフトの代金分（送料込み）の無記名郵便小為替を同封し、P. E. C.「エレインソフト」通販係まで郵送してください。

Σ情報

〒563 大阪府池田市石橋2-15-31
大栄荘206号 磯田様方
Σ情報

申し込み方法：希望のソフト名を記入の上、ソフトの代金＋送料 500円分の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

STUDIO TEN

〒300 茨城県土浦市中荒川沖町
18-6 高橋様方
STUDIO TEN

申し込み方法：希望するソフト名を記入の上、ソフトの代金分（送料込み）の無記名郵便小為替を、上記の住所に郵送してください。

それゆけパソコンクラブ

〒641 和歌山県和歌山市雑賀崎
1165 木野様方 SOLPAS係

申し込み方法：現在、通販は調整中ですのでしばらくお待ちください。コミケやコミストなど即売会では販売を予定しています。

SOFT FORUM

〒614 京都府八幡市山城八幡郵便局私書箱32号
SOFT FORUM

申し込み方法：現在、通販は調整中ですのでしばらくお待ちください。コミケやコミストとなどの即売会では、販売を予定しています。

TSUKKA software

〒170 東京都豊島区東池袋5-11-9
大塚様方
TSUKKA sortware

申し込み方法：希望のソフト名を記入の上、ソフトの代金分（送料込み）の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

ぱいなっぷるまあまれいど

〒144 東京都大田区西糀谷1-13-22 落合様方
ぱいなっぷるまあまれいど

申し込み方法：希望のソフト名を記入の上、ソフトの代金分＋送料（２枚まで300円、一枚増えるごとに100円プラス）分の無記名郵便小為替を郵送。

HYPA SOFT

〒221 神奈川県横浜市神奈川区
大口仲町164-12 石川智様方
HYPA SOFT

申し込み方法：希望のソフト名を記入の上、ソフトの代金分（送料込み）の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

パースソフト

〒851-01 長崎県長崎市宿町
209-3 サンハイツ201号
パースソフト

申し込み方法：希望するソフト名を記入の上、ソフトの代金＋送料300円分の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

ファミリーソフト

〒178 東京都練馬区東大泉3-21-9
藤荘201号
ファミリーソフト

申し込み方法：希望するソフト名を記入の上、ソフトの代金分（送料込み）の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

ユニークス

〒657 兵庫県神戸市灘区篠原南町
1-1-4 森重様方
ユニークス

申し込み方法：通販希望と書いた手紙と、60円切手を貼った返信用封筒(宛先明記)を同封し、上記の住所まで郵送。申し込み用紙をお送りします。

RUNTECH soft

〒111 東京都台東区浅草郵便局
私書箱108号
ユウユウ内パソケット

申し込み方法：希望するソフト名・機種名を記入の上、ソフトの代金分(送料込み)の無記名郵便小為替を、上記の住所まで郵送してください。

RANMA PROJECT

〒358 埼玉県入間市東藤沢3-17-4
伊藤様方
RANMA PROJECT

申し込み方法：希望のソフト名を記入の上、ソフトの代金分（送料込み）の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

ローカルコンピュータクラブ

〒121 東京都足立区伊興町3-10-20
ローカルコンピュータクラブ

申し込み方法：希望するソフト名を記入の上、ソフトの代金分（送料込み）の無記名郵便小為替を同封し、上記の住所まで郵送してください。

みなさまお待ちかね、ソフトプレゼントのページがやってまいりました！お店では買えないものばかりだから、希少価値は高いゾ。クイズに応募して、楽しいソフトをドンドン当ててね！

ソフトプレゼント

当たってうれしい DOUJIN SOFT クイズ＆お楽しみ

問題

右のページに掲載されている36コマの写真は、「同人ソフト ドキドキコレクション」のコーナーで紹介されたソフトの、タイトル画面をバラバラにしたもの。さて、この中で服を着ていない女の子が登場するのは、なんというソフトでしょうか？ というのが問題。簡単でしょ、エッ、ナニ、ヒントが欲しいって？ じゃちょっとだけ教えてあげるね。答えは2つあるのだ！

応募方法

とじ込みハガキに40円切手を貼り、プレゼントソフトの中から欲しいソフト名、そしてクイズの答えを書いて送ってください。締切は来年1月末日です。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。ドシドシ応募してネ!!

プレゼントソフト

ソフト名	サークル名	機種名	本数
LIGHT BLUE	ECE-SOFTWARE FACTORY	PC-88SR以降	1
DESERT MOON	ECE-SOFTWARE FACTORY	PC-88シリーズ	1
えろてぃっく まじかるとりっぷ	エレインソフト	PC-98シリーズ	1
くっきい	ぐるーぷCAD	PC-88シリーズ	1
ダブルフェイス	STUDIO TEN	PC-88シリーズ	1
ミルキーパル	STUDIO TEN	PC-88シリーズ	1
AUTUMN PARK	SOFT FORUM	PC-88シリーズ	1
MY FRIENDS	SOFT FORUM	PC-88シリーズ	1
スピリット	TSUKKA software	PC-88SR以降	1
Raise Dead	TSUKKA software	PC-88SR以降	1
ぱいなっぷる えいどⅣ・Ⅹ	ぱいなっぷる まあまれいど	FM-7シリーズ	1
時の鍵	HYPA SOFT	PC-88シリーズ	1
Remembrance	HYPA SOFT	PC-88シリーズ	1
ぼくは漫研	パースソフト	PC-88シリーズ	1
ESP軍団	ユニークス	PC-88シリーズ	1
オレの島	ユニークス	PC-88シリーズ	1
スカルタワー	RUNTECH soft	PC-88SR以降	1
せしーる	RANMA PROJECT	PC-98シリーズ	1
ROCAL Art6	ローカルコンピュータクラブ	PC-88シリーズ	1
ぱにっく in コミケット	ローカルコンピュータクラブ	PC-88シリーズ	1

Special Thanks

今回の『過激で元気！ 同人ソフト大集合』にご協力いただきました皆さま、ありがとうございました。とくに、コミックマーケット間際の大変お忙しいときに、こころよく取材に応じてくださったSTUDIO TENならびにユニークスのスタッフの皆さん、また同人サークルの実態？をイラストで再現していただいたHYPA SOFTの石川さん、最後で申し訳ありませんが、最大級のありがとうを送ります。

- R-soft
- ECE-SOFTWARE FACTORY
- エレインソフト
- ぐるーぷCAD
- G.P.M.
- Σ情報
- STUDIO TEN
- それゆけパソコンクラブ
- SOFT FORUM
- TSUKKA software
- ぱいなっぷるまあまれいど
- HYPA SOFT
- パースソフト
- ファミリーソフト
- ユニークス
- RUNTECH soft
- RANMA PROJECT
- ローカルコンピュータクラブ

Staff

プランニング
&エディトリアル●ハルカプランニング
アートディレクト●久保田裕
コーディネイト●天羽慶一
ライティング●石川智　菊池美佳　木村茂　島田倫人　堀良江
鈴木潤一　正影秀明　南辰真　村上紳
レイアウト●ノイエハース　ダディーズホーム
イラスト●TATSUMA MINAMI　ヒロピー
プロデュース●岩沢雅之　富永博人
カバーイラスト●TATSUMA MINAMI

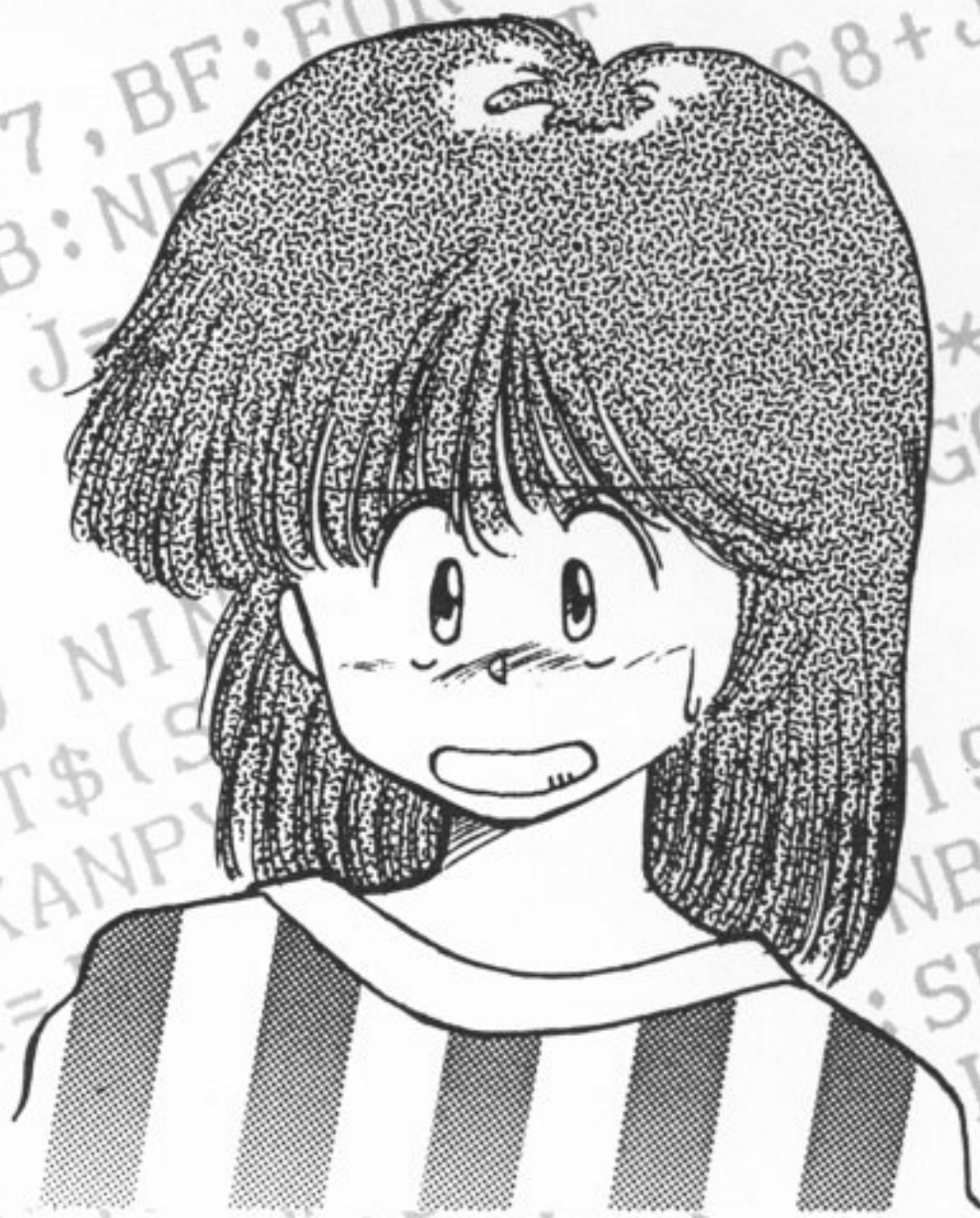
発　行●昭和63年11月30日　第1刷
発行所●辰巳出版株式会社　〒160 東京都新宿区新宿5-18-20
電話 03(208)8701(代表)
編集人●赤羽博之
発行人●藤田知之
印刷所●大日本印刷株式会社

91〜83ページはプログラムリストを掲載しています

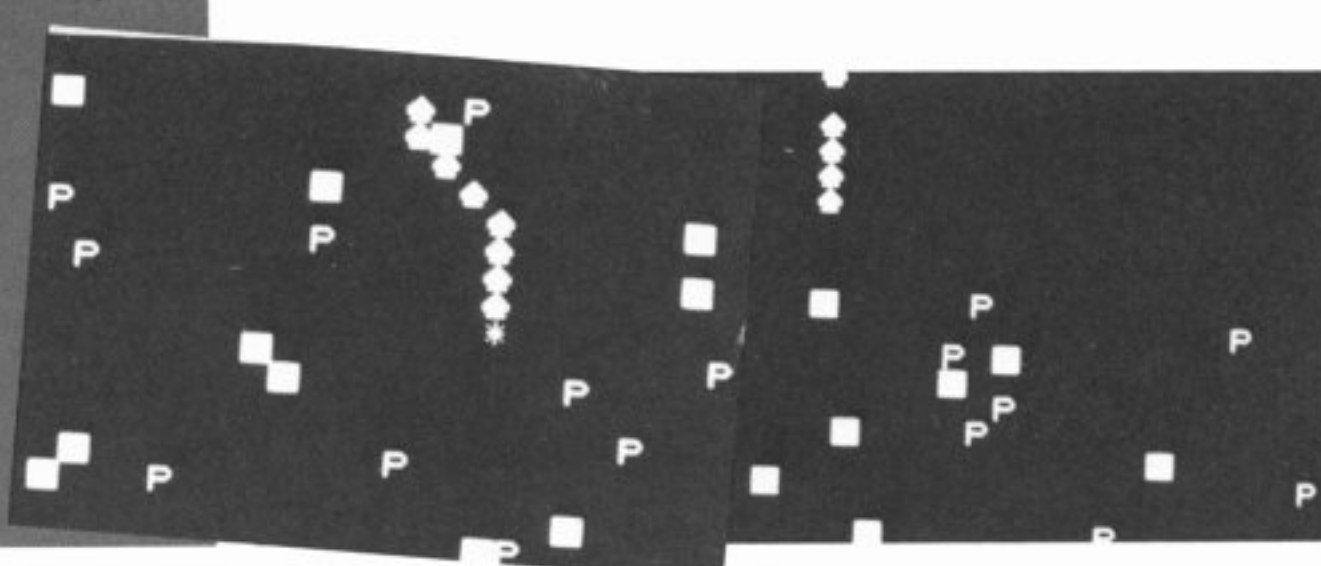
初めてのキミでも安心

わかりやすい
プログラム講座つき

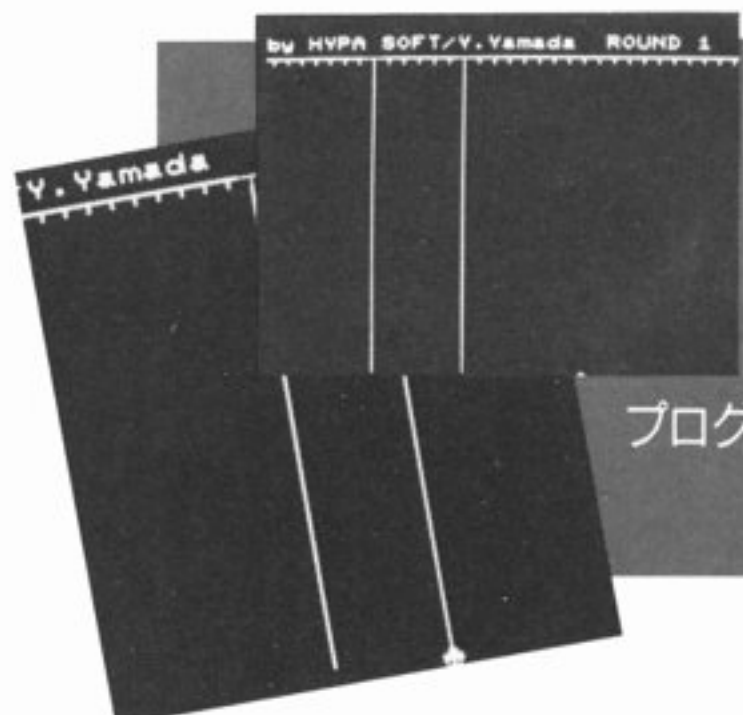
N-88ベーシックプログラム

※ここから先は巻末96ページから読んでネ！

91〜83ページに掲載しているプログラムリストに関するお問い合わせは、下記の住所まで葉書か封書にてお願いします。

〒166 東京都杉並区阿佐谷北1-3-6　ハルカプランニング
『同人ソフト大集合』プログラムリスト質問係

ご質問以外に、必ずあなたの住所・氏名・年齢を明記してください。

MAZE

プログラムリスト平均入力時間

160 分

OCHI

プログラムリスト
平均入力時間　40 分

TAST

プログラムリスト平均入力時間

40 分

LS

プログラムリスト平均入力時間

50 分

UTE

プログラムリスト平均入力時間

50 分

takara

プログラムリスト
平均入力時間

160 分

```
420 *SND.1:FOR OB=0 TO 2:BEEP 1:FOR IB=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:F
OR IB=0 TO 90:NEXT:NEXT:RETURN
430 *SND.2:FOR OB=0 TO 4:BEEP 1:FOR IB=OB TO 5:NEXT:BEEP 0:F
OR IB=OB TO 10:NEXT:NEXT:RETURN
440 *SND.3:FOR OB=0 TO 4:BEEP 1:FOR IB=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:F
OR IB=0 TO 20:NEXT:NEXT
450 IF INKEY$="" THEN 450 ELSE RETURN
460 *SND.4:FOR OB=0 TO 15:BEEP 1:FOR IB=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:F
OR IB=0 TO 10:NEXT:NEXT:RETURN
470 IF INKEY$="" THEN 470 ELSE RETURN
480 *ZUKKO:FOR OB=0 TO 80:BEEP 1:FOR IB=0 TO 20:NEXT:BEEP 0:
FOR IB=0 TO 20:NEXT:NEXT:A=&HCFA6+60*(PNBR MOD 2)+8000*(PNBR
 ¥ 2):B=HAKO(24):CALL DISP(A,B)
490 INCOM(PNBR)=0:FOR BP=0 TO 900:NEXT:RETURN
500 DATA   50,"!XET$3$s$V!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!o#5#0"
510 DATA   30,"!X%S%C%/%j%^%s!&%A%g%3!Y!!!!!!!o#3#0"
520 DATA  200,"!X%4%_<h$j%M%C%H!Y!!!!!!!!!!!o#2#0#0"
530 DATA   80,"!X>C$7%4%=!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!o#8#0"
540 DATA   70,"!X%9%]!<%D?7J9!Y!!!!!!!!!!!!!!!o#7#0"
550 DATA  700,"!X@FF#M35.$N#E#P!Y!!!!!!!!!!!o#7#0#0"
560 DATA 1000,"!X%V%?$N2c<h$j@~9aF~$1!Y!!!o#1#0#0#0"
570 DATA  800,"!X#G#U#N#D#A#M$N%W%i%b!Y!!!!!o#8#0#0"
580 DATA  500,"!X9b:j$N%@%k%^!Y!!!!!!!!!!!!!o#5#0#0"
590 DATA  400,"!X%+%9%?%M%C%H!Y!!!!!!!!!!!!!o#4#0#0"
600 DATA  300,"!X$/$D2<!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!o#3#0#0"
610 DATA  450,"!XB9$N<j!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!o#4#5#0"
620 DATA  980,"!X@P%N?9>OB@O:$N7P:QF~Lg!Y!!!o#9#8#0"
630 DATA 2500,"!X%G%3%1!<%7%g%s!&%1!<%-!Y!o#2#5#0#0"
640 DATA 2300,"!X<jIJ%;%C%H!Y!!!!!!!!!!!!!o#2#3#0#0"
650 DATA  600,"!X%(%C%A$JK¥!Y!!!!!!!!!!!!!!!o#6#0#0"
660 DATA 2700,"!X#N#e#w?M@8%2!<%=!Y!!!!!!!o#2#7#0#0"
670 DATA 2500,"!X7_Hx$N?H$N;I?H!Y!!!!!!!!!o#2#5#0#0"
680 DATA 1100,"!X%I%C%8%¥!<%k!Y!!!!!!!!!!!o#1#1#0#0"
690 DATA 2000,"!XKm!Y!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!o#2#0#0#0"
700 DATA 6800,"!X$*>nMM$/$i$V!Y!!!!!!!!!!!o#6#8#0#0"
710 DATA 5300,"!X$「$V$J$$?eCe!Y!!!!!!!!!!!o#5#3#0#0"
720 DATA 2800,"!XJ¥!J%=%A!K!Y!!!!!!!!!!!!!o#2#8#0#0"
730 DATA 2400,"!X$A$g$s$^$2%+%D%i!Y!!!!!!!o#2#4#0#0"
740 DATA   10,"!X%:%C%3%1!*!*!Y!!!!3MF@>^IJKW<}!*!*"
750 DATA !!#1,!!#2,!!#3,!!#4,!!#5
760 DATA !!#6,!!#7,!!#8,!!#9,#1#0
770 DATA #1#1,#1#2,#1#3,#1#4,#1#5
780 DATA #1#6,#1#7,#1#8,#1#9,#2#0
790 DATA #2#1,#2#2,#2#3,#2#4,#2#5
```

サークルからのひとこと

アドバイス

by R-soft

良いゲームを作るためには、一に研究、二に研究。とにかく研究しかないのだ／　最初は、パソコン雑誌に掲載されている投稿プログラムなどを参考に、ほかの人はどんな工夫をしてるか、なんて見るのもいい。自分で作ったプログラムを、よく知っている人に見てもらって、添削してもらえばかなり早く上達する。あとは、ハードの話になるが、プリンタはなるべく用意したほうがいいだろう。リストのチェックはプリントアウトしたもののほうがよくわかるから。

```
PYO
150 FC=7:KX=170:KY=177:KC$="2??M$GM7$S$^$9$+!J#2!A#4?M!K!)":
GOSUB *KANPYO:LOCATE 26,18:COLOR 7:INPUT " ",NIN$:CLS:NIN=VA
L(NIN$):IF 2>NIN OR 4<NIN THEN 150
160 LINE(160,10)-(480,170),7,BF:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:LI
NE (160+J*64,10+I*32)-STEP(64,32),0,B:NEXT:NEXT
170 BC=2:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:KX=168+J*64:KY=18+I*32:RE
AD KC$:GOSUB *KANPYO:NEXT:NEXT
180 '
190 FC=6:BC=1:FOR I=0 TO NIN-1:KX=10+480*(I MOD 2):KY=10+100
*(I¥2):KC$="#P#L#A#Y#E#R!!#"+RIGHT$(STR$(I+1),1):GOSUB *KANP
YO:KY=KY+20:KC$="!!!o#0#0#0#0#0!!":GOSUB *KANPYO:NEXT
200 FOR I=0 TO 23:PNBR=I MOD NIN
210 GOSUB *SND.1:LINE (160,175)-(480,194),0,BF:FC=7:BC=0:KX=
170:KY=177:KC$="#P#L#A#Y#E#R!!#"+RIGHT$(STR$(PNBR+1),1)+"!!!
!":GOSUB *KANPYO
220 LOCATE 26,18:INPUT " ",SEL$:CLS:SEL=VAL(SEL$):IF SEL<1 O
R SEL>25 THEN GOSUB *SND.4:GOTO 220 ELSE IF PRICE(NAKA1(SEL-
1))=0 THEN GOSUB *SND.4:GOTO 220
230 GOSUB *SND.2:SEL=SEL-1:X=SEL MOD 5:Y=SEL ¥ 5:A=&HC334+8*
X+80*32*Y:B=HAKO(NAKA1(SEL)):CALL DISP(A,B):LINE(160+64*X,10
+32*Y)-STEP(64,32),0,B
240 IF NAKA1(SEL)=24 THEN GOSUB *ZUKKO ELSE INCOM(PNBR)=INCO
M(PNBR)+PRICE(NAKA1(SEL))
250 LINE (160,175)-(480,194),0,BF:FC=6:KC$=NAKAN$(NAKA1(SEL)
):GOSUB *KANPYO:GOSUB *SND.3
260 SN=INCOM(PNBR):KC$="":CNS=10000:FOR NMK=0 TO 4:Q=SN ¥ CN
S:R=SN MOD CNS:KC$=KC$+"#"+RIGHT$(STR$(Q),1):SN=R:CNS=CNS ¥
10:NEXT
270 PRICE(NAKA1(SEL))=0:FC=6:BC=1:KX=42+480*(PNBR MOD 2):KY=
30+100*(PNBR ¥ 2):GOSUB *KANPYO
280 NEXT
300 FOR ED=0 TO 9:GOSUB *SND.2:NEXT:FOR ED=0 TO 900:NEXT
310 LINE (160,10)-(480,170),0,BF:LINE (160,175)-(480,194),0,
BF
320 FC=6:BC=0:KX=160:KY=20:KC$="!T6%5;=*N;!U":GOSUB *KANPYO
330 FC=7:KX=152:KY=40:KC$="!!$5$F7k2L$O$I$&$@$C$?$+$J!)$^$5$
+%:%C":GOSUB *KANPYO
340 KY=60:KC$="!!%3%1$r0z$$$?%d%D$KIi$1$?$J$s$F>p$J$$":GOSUB
 *KANPYO
350 KY=80:KC$="!!%^%M$O$7$J$+$C$?$@$m$&$M!)$($C!$7/$,":GOSUB
 *KANPYO
360 KY=100:KC$="!!$=$&$J$N!)$=$1$8$cAaB.$+$/$77]$r!%!%":GOSU
B *KANPYO
370 KY=120:KC$="!!$F$J46$8$G!$3Z$7$s$G$/$@$5$$$^$7!#":GOSUB
*KANPYO
380 KX=272:KY=140:FC=6:KC$="!!#D#T#B#s#o#f#t#w#a#r#e":GOSUB
*KANPYO
390 KX=170:KY=177:FC=7:KC$="$b$&#1EY$d$j$^$9$+!J#Y!?#N!K!)":
GOSUB *KANPYO:LOCATE 26,18:COLOR 7:INPUT " ",NIN$:IF NIN$="y
"OR NIN$="Y" THEN RUN 50 ELSE END
400 *KANPYO
410 KL=LEN(KC$)-1:FOR KRI=1 TO KL STEP 2:KD=ASC(MID$(KC$,KRI
,1))*256+ASC(MID$(KC$,KRI+1,1)):PUT(KX+KRI*8,KY),KANJI(KD),P
SET,FC,BC:NEXT:RETURN
```

```
350 GOTO 170
360 COLOR 2:BEEP 1:FOR I=TY+1 TO 23:LOCATE TX+1,I:PRINT "|";
:NEXT
370 FOR I=TY+1 TO 23:LOCATE TX+1,I:PRINT " ";:NEXT:BEEP 0:CO
LOR 7
380 IF TX+1>MX AND TX+1<MX+4 THEN COLOR 2:LOCATE MX+1,23:PRI
NT "***";:FOR I=0 TO 1000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:CLS:COLOR 7:PRI
NT "Your SCORE=";SC:A=&H35D9:CALL A:END ELSE 170
390 IF INT(RND(1)*L)=1 AND TX+1>MX+1 AND TX+1<MX+3 THEN 360
```

サークルからのひとこと

アドバイス

by ECE-SOFTWARE FACTORY

初めてゲームを作るときは、どんなジャンルのものがいいだろう?っていろいろ悩んだ。最初っからRPGやシミュレーションなんてできるわけがないので、ボクはとっかかりやすいクイズゲームを選んだけど…。テーブルゲームや、ADVなんかもオススメだと思うよ。ADVは、しっかりしたシナリオを作っておかないと、途中でグチャグチャになってしまうから気をつけて。グラフィックによって雰囲気も違ってくるから、リキを入れて頑張ろう!

4人で遊べるパーティーグッズソフトなのだ

takara

これは、ソフトの開発がコミケに間に合わないということで、DTB softがお詫びとして、無料でお客さんに配った限定版「ごめんなさいソフト」なのだ。内容は福袋的パズルゲームだよ。

```
20 ''' ONENGA DISK          by DTBsoftware '''
25 ''' design               by TENTEKO     '''
30 ''' illustration         by H.SUMIYOSHI '''
40 BLOAD "nakami"
45 A=VARPTR(#1)+9:BLOAD "displynmc",A
50 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,20:ROLL 197:ROLL 197:DEFINT A-Z
:DIM HAKO(24),NAKA1(24),PRICE(24),INCOM(3),NAKAN$(24):DISP=V
ARPTR(#1)+9:FOR I=0 TO 24:HAKO(I)=&H2000+&H302*I:NAKA1(I)=I:
NEXT:SE=VAL(RIGHT$(TIME$,2)):RANDOMIZE(SE)
60 FOR I=0 TO 50:X=RND(1)*24:Y=RND(1)*24:SWAP NAKA1(X),NAKA1
(Y):NEXT:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 4:NAKA2(I,J)=NAKA1(I+5*J):N
EXT:NEXT:FOR I=0 TO 24:READ PRICE(I),NAKAN$(I):NEXT
70 LINE (0,0)-(639,199),4,BF:LINE (160,10)-(480,170),0,BF:LI
NE (160,175)-(480,194),0,BF
80 FC=6:BC=0:KX=160:KY=20:KC$="!T#D#T#BGUAhC%!&?7=UJ!B^9g@o!
U":GOSUB *KANPYO
90 FC=7:KY=40:KC$="!!%k!<%k$O4JC1!*;22C<T$O2hLL$NH「$r=g":GOS
UB *KANPYO
100 KY=60:KC$="!!HV$K$「$1$F$$$-!$Cf$NIJJ*$r<h$C$F$$":GOSUB *
KANPYO
110 KY=80:KC$="!!$-$^$9!##2#48D$NH「$,$「$$$?;~E@$G$N":GOSUB *
KANPYO
120 KY=100:KC$="!!Am3[$r6%$$$^$9!#":GOSUB *KANPYO
130 FC=2:KY=120:KC$="!!$?$@$7!$!H%:%C%3%155!I$,=P$?;~$O!$":G
OSUB *KANPYO
140 KY=140:KC$="!!$=$N>1$GA4$F$NIJJ*$r<:$$$^$9!#":GOSUB *KAN
```

```
210 COLOR 5:FOR I=0 TO LN:BEEP 1:FOR Y=2 TO 23:LOCATE LX(I),
Y:PRINT "|";:NEXT:BEEP 0:IF MX=LX(I) THEN 230 ELSE NEXT
220 FOR I=0 TO LN:FOR Y=2 TO 23:LOCATE LX(I),Y:PRINT " ";:NE
XT:NEXT:F=0:GOTO 160
230 COLOR 2:FOR I=1 TO 10:BEEP:LOCATE MX,24:READ A$:PRINT A$
;:NEXT:CLS:PRINT "GAME OVER ﾀﾞｯｾ":COLOR 7:PRINT "ROUND=";ROU
ND:A=&H35D9:CALL A:END
240 DATA H,Y,P,A,,S,O,F,T,
```

サークルからのひとこと

アドバイス

by ぱいなっぷるまあまれいど

ボクの場合はソフト開発に関して、ひと通りのことは自分でできるので、それほど苦労はしないけれど、のめり込んでいくうちに、金銭的な面でちょっと困ったことがある。最初は簡単なゲームを作って満足していたんだけど、だんだんそれでは収まらなくなって、凝ったものを作りたくなってくるんだ。そうすると、あれが欲しい、これが必要だ、なんてことになってくる。新品のハードは高いので、中古品なんかを探しだして、うまく利用するしかないんだよね。

これこそシューティングゲームの原形だ UTE

昔流行ったインベーダーゲームの基本パターンだ。キミの腕次第で、このプログラムはさまざまな形に生まれ変わるだろうね。

```
100 '
110 ' UTE UTE GAME by Y^2
120 '
130 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:SCREEN 0,1:CLS 3
:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):MX=18
140 INPUT "LEVEL (1-5):",L
150 IF L<1 OR L>5 THEN BEEP:GOTO 140 ELSE L=L*5
160 CLS:TX=INT(RND(1)*35):TY=INT(RND(1)*22)
170 I=INP(0)
180 IF INP(9)=191 THEN 310
190 IF I=239 THEN MX=MX-1
200 IF I=191 THEN MX=MX+1
210 IF MX<0 THEN MX=0 ELSE IF MX>35 THEN MX=35
220 LOCATE MX,23:PRINT " ◢┴◣ ";
230 LOCATE TX,TY:PRINT "   "
240 RX=INT(RND(1)*3)-1:RY=INT(RND(1)*3)-1
250 TX=TX+RX:TY=TY+RY
260 IF TX<0 THEN TX=0 ELSE IF TX>35 THEN TX=35
270 IF TY<0 THEN TY=0 ELSE IF TY>22 THEN TY=22
280 LOCATE TX,TY:PRINT "<┬>"
290 IF INT(RND(1)*L)=1 AND TX+1>MX AND TX+1<MX+4 THEN 360
300 GOTO 170
310 COLOR 5:BEEP 1:FOR I=22 TO 0 STEP -1:LOCATE MX+2,I:PRINT
 "|";:NEXT
320 FOR I=22 TO 0 STEP -1:LOCATE MX+2,I:PRINT " ";:NEXT:BEEP
 0:COLOR 7
330 IF MX+2=TX+1 THEN SC=SC+10:GOTO 160
340 IF MX+2=TX OR MX+2=TX+2 THEN SC=SC+5:GOTO 160
```

```
190 A=&H35D9:CALL A
200 IF K$="8" THEN MY=MY-1
210 IF K$="2" THEN MY=MY+1
220 IF K$="4" THEN MX=MX-1
230 IF K$="6" THEN MX=MX+1
240 IF MX<1 THEN MX=1 ELSE IF MX>38 THEN MX=38
250 IF MY<1 THEN MY=1 ELSE IF MY>22 THEN MY=22
260 LOCATE MX,MY:PRINT "♠";:D=D+1:COLOR 7:LOCATE 0,24:PRINT
"MOVE=";D;
270 DX=ABS(MX-TX):DY=ABS(MY-TY)
280 IF DX>30 OR DY>20 THEN V=8 :GOTO 320
290 IF DX>20 OR DY>15 THEN V=10:GOTO 320
300 IF DX>10 OR DY>10 THEN V=12:GOTO 320
310 IF DX> 5 OR DY> 5 THEN V=15 ELSE COLOR 2
320 CMD PLAY "V=V;C"
330 IF MX=TX AND MY=TY THEN COLOR 6:LOCATE 13,9:PRINT "ﾀｶﾗﾓﾉ
ｦ ﾐﾂｹﾀｿﾞ!":CMD PLAY "L8CRDEFGAB>C2":COLOR 7:CALL A:GOTO 140
340 GOTO 180
```

サークルからのひとこと

アドバイス

by STUDIO TEN

ゲームづくりのためにいちばん必要なことは、たぶん根気と体力だと思う。何時間も何日も延々とプログラムを打ち込むという作業は、やったものでないとわからない辛さがある。すべて入力し終えて、RUNしようとして動かないときの淋しさ。バグ取りのわずらわしさ。これだけ書くと、やらないほうがいいんじゃないかと思うけれど、これがやらずにいられない。どうしてかというと、完成したときの喜びが、ちょっとやそっとで味わえるものではないからなんだ。

アクションゲームの基本パターンだね

LS

画面の上から下に発射されるレーザー光線をかいくぐりながら、先へ先へと進んでいくアクションゲーム。レベルの設定もできるんだ。

```
100 '
110 ' ﾚｰｻﾞｰ ｼｬﾜｰ  ﾂｸｯﾀﾉﾊ ﾜｲﾂｰ
120 '
130 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:CLS 3:RANDOMIZE
VAL(RIGHT$(TIME$,2)):ROUND=0:F=0:TIME=30:LN=2:DIM LX(LN)
140 IF TIME<0 THEN TIME=20:LN=LN+1:IF LN>4 THEN LN=4
150 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT "by HYPA SOFT/Y.Yamada  ROUND";
ROUND:COLOR 1:LOCATE 38,24:PRINT "◆";:MX=0
160 RESTORE:COLOR 7:FOR I=0 TO 39:LOCATE I,1:PRINT "┬";:NEXT
:T=TIME
170 LOCATE MX,24:PRINT " ";:IF INP(9)=191 THEN MX=MX+1 ELSE
MX=MX-1
180 IF MX<0 THEN MX=0 ELSE IF MX=38 THEN TIME=TIME-1:ROUND=R
OUND+1:F=0:BEEP:GOTO 140
190 COLOR 4:LOCATE MX,24:PRINT "♣";:IF F THEN T=T-1:IF T<0 T
HEN 210 ELSE 170
200 F=1:FOR I=0 TO LN:LX(I)=INT(RND(1)*(39-MX))+MX:COLOR 2:L
OCATE LX(I),1:PRINT "┬";:NEXT:GOTO 170
```

単純だけどこのプログラムはおもしろい

OCHI

スキーのアルペン競技を思わせる要反射神経のアクションゲーム。画面上の障害物をうまくよけながら、Pという文字を拾っていき、ポイントをかせいでいくんだ。

```
100 '
110 ' OCHIRU YOON GAME  by Y^2
120 '
130 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:SCREEN 0,1:CLS 3
:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):MX=20
150 I=INP(0):IF I=255 THEN 160 ELSE MX=MX+(I=239)-(I=191)+(M
X>0)-(MX<39)
160 LOCATE MX,8:PRINT "♠";
170 X=INT(RND(1)*40):LOCATE X,24:PRINT "■";
180 X=INT(RND(1)*40):LOCATE X,24:PRINT "P"
190 A=PEEK(&HF3C8+960+MX+MX)
200 IF A=ASC("■") THEN COLOR 2:LOCATE MX,8:PRINT "*":FOR I=0
 TO 1000:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:COLOR 7:CLS:PRINT "GAME OVER ﾀﾞﾖ
ｰﾝ｡ SCORE=";SC:A=&H35D9:CALL A:END
210 IF A=ASC("P") THEN BEEP 1:SC=SC+10:BEEP 0
220 GOTO 150
```

サークルからのひとこと

アドバイス

by HYPA SOFT

自分で絵が描けて、シナリオが書けて、プログラムが組めれば、ゲームソフトを開発するのになにも問題はない。けれど、そんな天才があちこちに転がっているわけもなく、絵がヘタだとか、プログラムのことが全然わからないとか、クリアしなければならない難問がたくさんあるわけだ。そういうときは、ゲーム好きの友達を引きずり込む、これしかない。とりあえず、3人は確保したい。そのあとは、簡単なものでいいから、まず一本ソフトを作ってみることだ!

キミはこのプログラムをどう利用する?

TAST

宝物が画面のどこかに隠されていて、カーソルを移動させながら、その位置を探し出すんだ。音の強弱によって、宝物の位置に近いか遠いかがわかる。RPGなんかに利用できそうだね。

```
100 '
110 ' TAKARA SAGASHI GAME FOR SR  by Y^2
120 '
130 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:SCREEN 0,1:CLS 3
:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):NEW CMD
140 CLS:MX=1:MY=1:TX=INT(RND(1)*37)+2:TY=INT(RND(1)*21)+2:CM
D STOPM
150 CMD BGM 0:D=-1:LOCATE 0,0:PRINT STRING$(40,"■");
160 FOR I=1 TO 22:LOCATE 0,I:PRINT "■";SPC(38);"■";:NEXT
170 LOCATE 0,23:PRINT STRING$(40,"■");:GOTO 260
180 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 180 ELSE LOCATE MX,MY:PRINT " ";
```

```
1740 IF C=0 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN:LOCATE LX,LX+I:PRINT
"■";:NEXT ELSE COLOR 5:LOCATE LX,LX:PRINT "◣";:FOR I=1 TO LN
:LOCATE LX,LX+I:PRINT "■";:NEXT:LOCATE LX,LX+I:PRINT "◤";
1750 COLOR 5:LOCATE LX+1,LX+1:PRINT "◣";:FOR I=1 TO LN-2:LOC
ATE LX+1,LX+I+1:PRINT "■";:NEXT:LOCATE LX+1,LX+I+1:PRINT "◤"
;:RETURN
1760 COLOR 5:LOCATE RX,LX+1:PRINT "◢";:FOR I=1 TO LN-2:LOCAT
E RX,LX+I+1:PRINT "■";:NEXT:LOCATE RX,LX+I+1:PRINT "◥";
1770 IF C=0 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN:LOCATE RX+1,LX+I:PRIN
T "■";:NEXT:RETURN ELSE COLOR 5:LOCATE RX+1,LX:PRINT "◢";:FO
R I=1 TO LN:LOCATE RX+1,LX+I:PRINT "■";:NEXT:LOCATE RX+1,LX+
I:PRINT "◥";:RETURN
1780 COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE LX+2,LX+I+1:PRINT STRING
$(LN-2,"■");:NEXT:RETURN
1790 '
1800 DATA -1, 0, 1, 0, 0,-1,-1,-1, 1,-1, 0,-2,-1,-2, 1,-2, 0
,-3,-1,-3, 1,-3
1810 DATA  0,-1, 0, 1, 1, 0, 1,-1, 1, 1, 2, 0, 2,-1, 2, 1, 3
, 0, 3,-1, 3, 1
1820 DATA  1, 0,-1, 0, 0, 1, 1, 1,-1, 1, 0, 2, 1, 2,-1, 2, 0
, 3, 1, 3,-1, 3
1830 DATA  0, 1, 0,-1,-1, 0,-1, 1,-1,-1,-2, 0,-2, 1,-2,-1,-3
, 0,-3, 1,-3,-1
1840 '
1850 DATA 11111111111111111111
1860 DATA 13111   4     4  1 1
1870 DATA 1     1111 1111 11 1
1880 DATA 11141      1     1 1
1890 DATA 1     1 11   1 1   1
1900 DATA 1 1141111141111141 1
1910 DATA 1 1              4 1
1920 DATA 1 4 111111 1 111 1 1
1930 DATA 1 1       4  1 1 1 1
1940 DATA 1 1111 11 111  4 1 1
1950 DATA 1 1  1 1 4  11 1   1
1960 DATA 111 11 1 1 1    1141
1970 DATA 1      1 1  111 11 1
1980 DATA 1 11111       1    1
1990 DATA 1    1  1 111 1 1111
2000 DATA 11 11             11
2010 DATA 1     1 1 1 11 11  1
2020 DATA 1 111 1 1 1 1   1 11
2030 DATA 1 1      2    1    1
2040 DATA 11111111111111111111
2050 '
2060 ' ト゛ーモ フ゜ロク゛ラマーノ Y^2(ワイツー) テ゛ス。 ショーモナイ フ゜ロク゛ラム テ゛スケト゛ ア
ソンテ゛クレタラ
2070 ' ウレシク オモイマス。 ヘ゛ーシックヲ リカイテ゛キル ヒトハ ナンテ゛ コンナ ヘタッヒ゜ーナ フ゜ロク
゛ラム・・・・・
2080 ' ト オモウカモ シレマセンカ゛ ミナイフリ シテクタ゛サイ。 ト゛ナタカ イイ アルコ゛リス゛ムヲ オシエ
テ クタ゛サイ。
2090 ' サスライノ(!?) Z80 フ゜ロク゛ラマー (ヘ゛ーシックナンテ キライ!) ノ Y^2 テ゛シタ。 オ
ワリタ゛ヨーン。
```

```
1350 '
1360 COLOR 2:LOCATE 0,15:PRINT "ｶﾞﾁｮｰﾝ !!!";:GOTO 1230
1370 COLOR 5:LOCATE 0,15:PRINT "ｽｽﾒﾅｲｯﾀﾗ ｽｽﾒﾅｲ";:GOTO 1230
1380 '
1390 I=0
1400 READ VX,VY:P(I)=M(X+VX,Y+VY,FL)
1410 IF I=2 THEN IF P(2)=1 THEN 1460
1420 IF I=5 THEN IF P(5)=1 THEN 1460
1430 I=I+1
1440 IF I<>11 THEN 1400
1450 '
1460 CLS
1470 LX=0:RX=11:LN=11
1480 IF P(0)<>1 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE LX,LX+I+
1:PRINT "██";:NEXT ELSE C=1:GOSUB 1740
1490 IF P(1)<>1 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE RX,LX+I+
1:PRINT "██";:NEXT ELSE C=1:GOSUB 1760
1500 IF P(2)=1 THEN GOSUB 1780 ELSE 1520
1510 GOTO 1710
1520 IF P(0)<>1 AND P(3)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE LX,L
X+I:PRINT "  ";:NEXT
1530 IF P(1)<>1 AND P(4)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE RX,L
X+I:PRINT "  ";:NEXT
1540 LX=2:RX= 9:LN= 7
1550 IF P(3)<>1 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE LX,LX+I+
1:PRINT "██";:NEXT ELSE C=1:GOSUB 1740
1560 IF P(4)<>1 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO LN-2:LOCATE RX,LX+I+
1:PRINT "██";:NEXT ELSE C=1:GOSUB 1760
1570 IF P(5)=1 THEN GOSUB 1780 ELSE 1590
1580 GOTO 1710
1590 IF P(3)<>1 AND P(6)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE LX,L
X+I:PRINT "  ";:NEXT
1600 IF P(4)<>1 AND P(7)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE RX,L
X+I:PRINT "  ";:NEXT
1610 LX=4:RX= 7:LN= 3
1620 IF P(5)<>1 AND P(6)<>1 AND P(7)<>1 THEN 1710
1630 IF P(6)<>1 AND P(7)<>1 THEN COLOR 1:FOR I=1 TO 3:LOCATE
 LX,LX+I:PRINT "████████";:NEXT:GOTO 1710
1640 IF P(6)<>1 THEN COLOR 1:LOCATE LX,LX+2:PRINT "████"; ELS
E C=1:GOSUB 1740
1650 IF P(7)<>1 THEN COLOR 1:LOCATE RX-1,LX+2:PRINT "████"; E
LSE C=1:GOSUB 1760
1660 IF P(6)<>1 AND P(9)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE LX,L
X+I:PRINT "  ";:NEXT
1670 IF P(7)<>1 AND P(10)<>1 THEN FOR I=1 TO LN+2:LOCATE RX,
LX+I:PRINT "  ";:NEXT
1680 IF P(8)<>1 THEN W$=" " ELSE W$="█"
1690 COLOR 1:LOCATE 6,6:PRINT W$;
1700 '
1710 IF M(X,Y,FL)=3 THEN A$="GOAL IN !!!":FOR I=1 TO LEN(A$)
:COLOR INT(RND(1)*7)+1:LOCATE I,6:PRINT MID$(A$,I,1);:BEEP:N
EXT:COLOR 7:WHILE INKEY$="":WEND:WIDTH 80:CLS:END
1720 A=&H35D9:CALL A:GOTO 1230
1730 '
```

オリジナルの3Dダンジョンに挑戦しよう！

MAZE

ダンジョンゲームの基本的なプログラムが収められている。ある程度慣れてくれば、ちょっといじって自分だけのオリジナルダンジョンゲームをつくってみよう。

```
1000 ' -----------------------
1010 '  3D-MAZE  Version 1.06
1020 '  Programed by Y.Yamada
1030 '      (C) HYPA SOFT
1040 ' -----------------------
1050 ' ﾃｲｵｳﾉｲｼ ﾖﾛｼｸﾈ ♥
1060 CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:SCREEN 0,1:DEFINT A-Z:CLS
3
1070 COLOR 3:LOCATE 14,9:PRINT "ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ ♥";
1080 MX=19:MY=19:FL=0:DIM M(MX+1,MY+1,FL),P(10):F=0:RESTORE
1850
1090
1100 FOR H=0 TO FL
1110  FOR I=0 TO MY
1120   READ A$
1130   FOR J=0 TO MX
1140    B$=MID$(A$,J+1,1):IF B$=" " THEN B$="0"
1150    M(J,I,H)=VAL(B$)
1160    IF M(J,I,H)=2 THEN X=J:Y=I
1170   NEXT
1180  NEXT
1190 NEXT
1200 '
1210 CLS:GOTO 1290
1220 '
1230 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1230
1240 BEEP 1:FOR I=0 TO 50:NEXT:BEEP 0
1250 IF K$="8" THEN 1290
1260 IF K$="2" THEN IF F=0 THEN F=2 ELSE IF F=1 THEN F=3 ELS
E IF F=2 THEN F=0 ELSE F=1
1270 IF K$="4" THEN IF F=0 THEN F=3 ELSE IF F=1 THEN F=0 ELS
E IF F=2 THEN F=1 ELSE F=2
1280 IF K$="6" THEN IF F=0 THEN F=1 ELSE IF F=1 THEN F=2 ELS
E IF F=2 THEN F=3 ELSE F=0
1290 ON F+1 GOTO 1310,1320,1330,1340
1300 '
1310 RESTORE 1800:A=M(X  ,Y-1,FL):IF K$="8" THEN IF A=1 THEN
 GOTO 1360 ELSE IF A=4 THEN 1370 ELSE Y=Y-1:GOTO 1390 ELSE 1
390 ' Front
1320 RESTORE 1810:A=M(X+1,Y  ,FL):IF K$="8" THEN IF A=1 THEN
 GOTO 1360 ELSE IF A=4 THEN 1370 ELSE X=X+1:GOTO 1390 ELSE 1
390 ' Right
1330 RESTORE 1820:A=M(X  ,Y+1,FL):IF K$="8" THEN IF A=1 THEN
 GOTO 1360 ELSE IF A=4 THEN GOTO 1370 ELSE Y=Y+1:GOTO 1390 E
LSE 1390 ' Back
1340 RESTORE 1830:A=M(X-1,Y  ,FL):IF K$="8" THEN IF A=1 THEN
 GOTO 1360 ELSE IF A=4 THEN GOTO 1370 ELSE X=X-1:GOTO 1390 E
LSE 1390 ' Left
```

【キー操作】 s a v e □ □ " g a m e 1 "

```
1470 IF I<>11 THEN 1400
1480 '
1490 CLS
1500 LX=0: RX=11: LN=11
1510
save "game1"
```

↵キーを押せば、いままで打ち込んでいたプログラムが、「game1」というファイルネームで、ドライブ1のシステムディスクにsaveされる。なお、save中には、ドライブ1の赤いランプが点滅する。

【キー操作】 ↵

```
1470 IF I<>11 THEN 1400
1480 '
1490 CLS
1500 LX=0: RX=11: LN=11
1510
save "game1"
Ok
█
```

これで、OKだ。

ただ、ほんとうにsaveされたかどうか、心配が残らないわけでもない。そこで、filesを使って、システムディスクに保存されているプログラムを確認してみることにしよう。

【キー操作】 f i l e s ↵

```
files
game1 .     1
Ok
█
```

確かに、「game1」のプログラムが保存されていることがわかった。

プログラムのLOAD

では、ここでいったんリセットスイッチを押してプログラムを消してしまおう。

プログラムはディスクにsaveされているのだからもう安心。

それでは「game1」を呼び出してみよう。

プログラムの呼び出しにはLOAD

を使う。

もし、ファイルネームを忘れてしまったときにはどうしよう？　そう、先ほどのfilesを使えば、ファイルネームを確認できるのだ。それからloadすればいいわけだ。

【キー操作】 l o a d □ " g a m e 1 " ↵

```
Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
NEC N-88 BASIC Version 2.0
Copyright (C) 1981 by Microsoft
***** Bytes free
Ok
load "game1"
Ok
█
```

ただ、これだけでは、確かにloadできたかどうかわからない。そこでlistを使おう。

ＬＩＳＴはプログラムを表示させる

命令だ。

【キー操作】 l i s t ↵

```
1470 IF I<>11 THEN 1400
1480 '
1490 CLS
1500 LX=0: RX=11: LN=11
Ok
█
```

プログラムの続きを打ち込みたいのなら、ここでは1500行まで入力してあるので、

a u t o □ 1 5 1 0 ↵

として、1510行から入力すればいい。

これで、プログラムの保存や呼び出しを自由に行えるようになったはずだ。プログラム入力のコツは、最後まで根気よく打ち続けること。そうすれば、楽しいゲームを思う存分プレイできる。

プログラム入力の注意

ところが、こうやって苦労して入力したプログラムも、実行してみると、最初は「Syntax error」とか「Illegal function call」といった

エラーが続出

して、とてもゲームを楽しめるという状況にはならないことが多い。こうしたエラーは、プログラムを正しく打ち込まなかったことが原因（自分では正しく打ち込んだつもりでも、やはりミスがつきもの）。「0」(ゼロ)と「O」(オー)、「,」(カンマ)と「.」(ピリオド)など、混乱しやすい文字を間違えて打っていることが多い。

こうしたエラーの修正（デバッグという）には、コツがあるのだが、ある程度BASICの知識が必要となる。初心者はあれこれ考え込まないで、プリンタで印刷したプログラムリストと本誌をじっくり比較して、

ひとつずつつぶしていく

しかないだろう。

では、成功を祈る。

【キー操作】 1000' ────────────↵

```
Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
NEC N-88 BASIC Version 2.0
Copyright (C) 1981 by Microsoft
***** Bytes free
Ok
1000 ' ----------
```

こうして、1010行、1020行、1030行と打ち込んでいく。

AUTOの利用

なお、今の例では行番号を自分で入力したが、じつは行番号をPC-88に自動的に打ち込ませるという方法もある。DISK-BASICが呼び出されたところで、すぐプログラムリストを打ち込まないで、"auto"という命令を使う。似下に掲載したプログラム例は1000行から始まっているから、「auto 1000」と指定しよう。

【キー操作】 auto 1000↵

```
Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
NEC N-88 BASIC Version 2.0
Copyright (C) 1981 by Microsoft
***** Bytes free
Ok
auto 1000
1000
```

すると「1000」まで自動的に表示される。もちろん、命令文を打ち込んで、最後に↵キーを押せば、自動的に次の行番号が表示される。つまり、行番号を打ち込まなくてすむわけだ。

【キー操作】 ' ────────────↵

```
Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
NEC N-88 BASIC Version 2.0
Copyright (C) 1981 by Microsoft
***** Bytes free
Ok
1000 ' ----------
1010
```

このように、autoを使えば行番号を打つ手間が省けるし、なによりも行番号の打ち間違いがなくなるから、ぜひ利用したい。なお、行番号を自動的に発生させるモードからぬけ出したいときは

STOP キーを押す。

ところで、すべてのプログラムが必ずしも10行おきで書かれているとは限らない。たとえば、ほとんど10行おきだが、ときどき1895行とか2055行といった端数の行番号が使われているプログラムリストも少なくない。打ち込む前にプログラムリストをざっと眺めて、端数の行番号がいくつもあるようだったらautoは使わないほうがいいだろう。

プログラムのSAVE

PC-88に限らずパソコンは、電源を切ると、

プログラムが消えてしまう。

そこで、打ち込んだプログラムをディスクに保存、つまりsaveすることになる。

本誌で紹介しているプログラムは、それほど長いものがないので、根性さえあれば一気に打ち込むこともできるだろう。だが万一、停電などがあって「せっかく4時間かけて打ち込んだプログラムが消えちゃった」というような事態を防ぐためにも、こまめにsaveしたほうがいい。saveさえしておけば、いつでも呼び出すことができるのだから。

では、saveの方法を紹介しよう。ここでは、仮に、autoを使って1500行までプログラムを打ち込んだことにしよう。

1500行の命令文を打ち終わって↵キーを押したところで、画面はきっと次のようになっているはずだ。

【キー操作】 ↵

```
1470 IF I<>11 THEN 1400
1480 '
1490 CLS
1500 LX=0: RX=11: LN=11
1510
```

ここで、STOPキーを押すとautoが終了し、BASICの入力待ちの状態になる。

【キー操作】 STOP

```
1470 IF I<>11 THEN 1400
1480 '
1490 CLS
1500 LX=0: RX=11: LN=11
1510
█
```

ドライブ1に、先ほど作ったシステムディスクをセットし、次に、saveするプログラムのファイルネームを決める。

ファイルネームとはプログラムの名前

のことで、英数字カナ(アルファベット、数字、カタカナ)5文字以内で自由に決めることができる(実際には最大8文字まで使えるが、扱いが面倒なので5文字と考えたほうがいい)。

ここでは、仮に「game1」というファイルネームをつけることにしよう。

【キー操作】 ↵

```
＊＊＊ディスク ユーティリティー＊＊＊

  1 フロッピーディスクのコピー
  2 システムディスクの作成
  3 データディスクの作成
  4 IDセクタの書き換え
  5 終了

 実行したい処理の番号を選んでください？
```

ここでは「2」を選ぶ。

【キー操作】 2 ↵

```
【システムディスクの作成】

システムディスクをセットしたドライブ番号？
```

システムディスクはドライブ1にセットしてあるので、「1」を選ぶ。

【キー操作】 1 ↵

```
新しいﾌﾛｯﾋﾟｰﾃﾞｨｽｸをセットしたドライブ番号？
```

買ってきたブランクディスク（または使い古しのディスク)を、ドライブ2にセットして、「2」を選ぶ。

【キー操作】 2 ↵

```
物理フォーマットをしますか（y／n）？
```

ここで物理フォーマットをするかどうか聞いてくる。詳しい説明は省くが、ここではyを選ぶ。

【キー操作】 y ↵

```
ドライブ2のディスクをフォーマットします。
よろしいですか？（y／n）？
```

もう一度確認してくる。なんだかしつこいようだが、物理フォーマットしてしまうと、それまでディスクに書かれていた内容がすべて消えてしまうから慎重なのだ。大切なディスクを守るための配慮といえる。ここでは再度、yを入力する。すると、以下のようなメッセージが表示されて、物理フォーマットが始まる。

【キー操作】 y ↵

```
物理フォーマット中です。
```

続けて、自動的にシステムフォーマットと、システムのコピーが行われる。

```
システムフォーマット中です。
システムコピー中です。
```

システムのコピーが終了すると、以下のメッセージが表示される。

```
終了しました。
ﾃﾞｨｽｸﾕｰﾃｨﾘﾃｨｰの作業を続けますか（y／n）？
```

システムディスクは1枚あれば十分だから、これで終了にしよう。yを選ぶと、最初のメニュー画面に戻る。

【キー操作】 y ↵

```
＊＊＊ディスク ユーティリティー＊＊＊

  1 フロッピーディスクのコピー
  2 システムディスクの作成
  3 データディスクの作成
  4 IDセクタの書き換え
  5 終了

 実行したい処理の番号を選んでください？
```

「5」の「終了」を選ぶと、プログラムが終了し、BASICの入力待ちの状態に戻る。

5 ↵

```
Ok
```

これでシステムディスクの作成は終わった。ドライブ1にセットしたオリジナルのシステムディスクは、次回使うときのために大切に保存しておこう。

プログラムの入力

さて、コピーしたシステムディスクを使って、お待ちかねのプログラムの入力だ。が、その前に、プログラムリストの例を見てほしい。

左側、1000番から始まる10番ごとの飛び番号になっている。これが行番号で、プログラムの処理の順番を示している。行番号の右側は英語、数字、記号の集まりになっているが、これが命令文で、PC-88は命令文を読みながらプログラムを実行する。

【プログラムリストの例】

```
1000 ' ----------
1010 ' ｻﾝﾌﾟﾙ list
1020 ' ----------
1030 CONSOLE 0,25,0,1
1040 WIDTH 40,25
1050 '
1060 FOR I=1 TO 7
1070 COLOR I
1080 PRINT "ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ﾉ ﾚﾝｼｭｳ"
1090 NEXT I
1100 END
```

では、入力を始めよう。プログラムリストをそのまま打ち込んでいけばいいわけだ。たとえば、最初の1000行は以下のように打ち込む。空白もスペースキーを押すことを忘れないように。1行分の入力が終われば、最後に↵キーを押す。

アソコンBASIC入門講座

打ち込みの前に

今回のプログラム講座で使用しているシステムディスクは、N-88BASICver2.0です。バージョンの違いによってメニュー画面が多少異なりますが、基本的に内容は同じです。詳しくは付属のマニュアルを参照してください。

プログラムを打ち込むというと、経験のない読者にとっては、なんだか

とてつもない大事業

に思えるかもしれない。とくに、いままでパソコンをゲームにしか使ったことがなく、プログラムというものにいっさいかかわったことがないのであれば、なおさらのことだろう。

ところが、きちんとした手順を踏んで、いくつかのルールさえ守れば、プログラムリストの打ち込みほど簡単で単純な作業はない。慣れてしまえばむしろ、これほどかったるいルーティンワークはない、と思うようになる。

そう、気楽に、気楽に…。

では、読者が用意しなくてはいけないもの。つまり、

プログラムの保存に必要なもの

をあげていくことにしよう。

- ●PC-88のフルセット(本体、ディスプレイ、プリンタ)
- ●N88-BASICシステムディスク(本体付属)
- ●ブランクディスク

順番に説明しよう。まず必要となるのがPC-88。それも本体、ディスプレイ、プリンタのフルセットが必要となる。プリンタは必ずしも必要ではないが、あとから説明するように、プログラムリストを正しく打ち込んだかどうかを確認するには、画面よりもプリンタで打ち出したリストのほうがはるかに見やすい。打ち込み後のデバッグ(打ち込みミスの修正)の

苦労も少ない。

一刻も早くゲームを楽しみたいのなら、プリンタはあったほうがいいね。

次が、N88-BASICのシステムディスク。本体を買って箱から取り出したとき、何枚かのディスクが付属していたことを覚えているだろう(PC-88をゲームにしか使っていないようだったら、どこかにしまい込んで忘れているかもしれないけど)。そのなかの一つに、N88-BASICシステムディスクがあったはずだ。似たようなものにN88-日本語BASICがあるが、今回はN88-BASICを使うので間違えないように。

問題は、最後のブランクディスクだ。あらためて述べるまでもなく、プログラムの保存にはディスクを使う。

なにもプログラムが書き込まれていないディスクのことをブランクディスクと呼ぶが、これを手に入れよう。パソコンショップで売っているから、

2Dのブランクディスクをください

とお店の人に言えばいい。

手もとに使い古しのディスク(たとえば、もう遊ばなくなったゲームとかね)があれば、それを利用することもできる。なにも、新品のブランクディスクを買わなくてもいいわけだ。

システムディスクを作る

プログラムを入力するには、ブランクディスクを

フォーマットして

システムディスクを作らなくてはいけない。フォーマットなんていう専門用語を使うといかにも難しそうだが、PC-88にはそのためのプログラムが用意されているから、思ったより簡単なはずだ。その手順を紹介しよう。

まず、N88-BASICのシステムディスクをドライブ1にセットして、リセットスイッチを押す。そう、ここまではゲームを立ち上げるときの操作とまったく同じだ。

```
Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
```

DISK-BASICが立ち上がると「How many files(0-15)?」と聞いてくる。ここでは↵キーだけを押そう。

【キー操作】 ↵

```
Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
NEC N-88 BASIC Version 2.0
Copyright (C) 1981 by Microsoft
***** Bytes free
Ok
```

ここで、システムディスク作成用のプログラムである「dskut2.j88」をスタートさせる(ディスクドライブが1ドライブだけのPC-88であれば、「dskut1.j88」を使うのだが、きっと1ドライブのPC-88を使っている読者はいないはずだ。いたら、ゴメン)。

【キー操作】 r u n ␣ " d s k u t 2 . j 8 8 "

```
Disk version [May 24,1985]
How many files(0-15)?
NEC N-88 BASIC Version 2.0
Copyright (C) 1981 by Microsoft
***** Bytes free
Ok
run "dskut2.j88"
```

プログラム名を正しく入力して↵キーを押すと、しばらくたってから次のようなメニューが表示される。

キミもチャレンジ!!

だれでも簡単に入力できる N-88ベーシックプログラム

わかりやすくてためになるプログラム講座つき

「自分でゲームが作れたらなー」なんて思っているキミ！頭の中で考えるより、まずはチャレンジしてみよう。プログラムを入力するのは、決まりごとさえきちんと守れば、それほど難しいことじゃないんだ。つまらない失敗をしないよう、入力を始める前に、基本的なことを説明してあるプログラム講座を読んで勉強してね！　それではキミの健闘を祈る。

PC-88シリーズ対応

すうぱあスペシャル●3

過激で元気 同人ソフト大集合

史上初!!同人ソフトガイドブック

アソコンすうぱあスペシャル●3
同人ソフト大集合

昭和63年11月30日第1刷発行
編集人・赤羽博之 発行人・藤田知之
発行所・辰巳出版株式会社
〒160 東京都新宿区新宿5-18-20 ☎03(208)8701(代表)

雑誌61453-19
アソコン・ブックス 19
大日本印刷株式会社 印刷

1988 Printed in Japan

定価680円